N-ZONE
DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN WWW.N-ZONE.DE
€ 4,99
SONDERHEFT 01/12
4 197383 604997 01
Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,-; Benelux € 6,-

SONDERHEFT

ZELDA
SKYWARD SWORD

Die Zukunft der Serie
So geht Links Abenteuer weiter!

25 Jahre Spielspaß
Geschichte und Hintergründe der Zelda-Reihe

Gratis im Heft!
XXL-Poster mit Kalender 2012

KOMPLETTLÖSUNG UND MEGA-TEST!

Ein Muss für jeden Fan: Das Rundum-sorglos-Paket für Nintendos Meisterwerk

Mit Gewinnspiel
Wii-Konsole, Spiele u. v. m.

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE ZELDA-FANS!

The Legend of Zelda: Skyward Sword – wohl kaum ein Wii-Spiel wurde in den letzten Monaten so sehnlich erwartet wie das neue Action-Adventure des Nintendo-Helden Link. Nachdem das Spiel kürzlich veröffentlicht wurde, versorgt euch die Redaktion der N-ZONE jetzt im euch vorliegenden **Zelda**-Sonderheft mit allem Nötigen für das maximale Spielvergnügen mit **Skyward Sword**.

Im zehnseitigen Test des wahrscheinlich letzten großen Wii-Meisterwerks findet ihr zusätzliche Hintergrundinfos und weitere Details, für die in der regulären Ausgabe kein Platz mehr war. Das Highlight aber sind unsere Tipps & Tricks zu **Skyward Sword**, dank denen ihr es garantiert frustfrei bis zum Abspann schafft! So bereiten euch unsere Allgemeinen Tipps auf das Abenteuer vor, in der Komplettlösung, die euch vom Tutorial bis zum Abspann begleitet, hat die Redaktion die vielen Rätsel und Bosskämpfe des Spiels für euch geknackt und Fundorte von Items in Karten vermerkt.

In einem Vorschau-Bericht blicken wir in die Zukunft der Reihe: Freut euch auf erste Eindrücke, Fakten und Einschätzungen zu dem auf der E3-Messe gezeigten **Zelda**-Spiel für die Wii U! Zudem werfen wir in verschiedenen Retro-Reportagen einen Blick auf Links mittlerweile 20-jährige Karriere als Nintendo-Spieleheld, definieren, was ein gelungenes **Zelda**-Spiel ausmacht, und zeigen euch eine atemberaubende **Zelda**-Sammlung. Für alle 3DS- und DSi-Besitzer haben wir noch das kostenlos herunterladbare **The Legend of Zelda: Four Swords** auf Herz und Nieren geprüft.

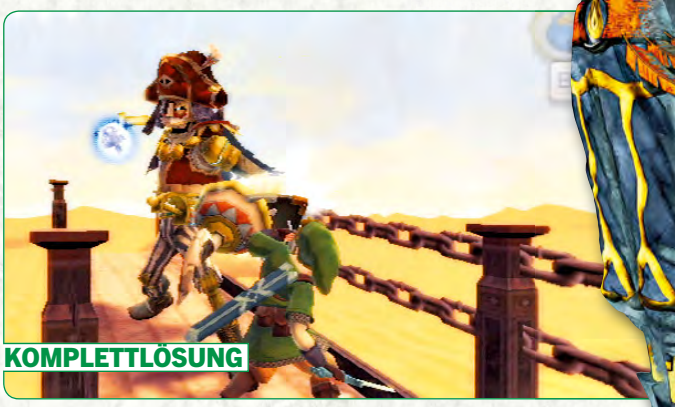
Und als ob das nicht schon genug wäre, haben wir diesem N-ZONE-Sonderheft noch ein cooles XXL-Poster mit einem Kalender für 2012 und coolen **Mario**- und **Zelda**-Motiven beigelegt. **Zelda**-Fan, was willst du mehr?

Wir wünschen euch viel Spaß bei der Lektüre des **Zelda**-Sonderhefts und zahlreiche schöne Stunden in der epischen Welt von **Skyward Sword**!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

ZELDA: SKYWARD SWORD


KOMPLETTLÖSUNG

ARTIKEL-QUICKFINDER

Für alle Ungeduldigen unter unseren Lesern!

THOMAS

Dass **Zelda: Skyward Sword** den Erwartungen der Fans gerecht wird, stellt niemand mehr in Frage, doch was hat euch das Spiel im Detail zu bieten? Leistet sich Nintendo im neuen **Zelda** sogar einige Schwächen? Welche Spielelemente sind aufgewärmt und welche sind wirklich neu? All diese Fragen beantworten wir im 10-seitigen XXL-Test. Außerdem haben wir allgemeine Tipps, eine detaillierte Komplettlösung sowie Karten zum wahrscheinlich letzten großen Wii-Meisterwerk für euch erstellt! Mehr **Skyward Sword** geht nicht!

TEST/TIPPS | THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

CHRISTOPH

Während ihr im Vorschau-Bericht zu **Zelda** für die Wii U etwas über die Zukunft der Erfolgsreihe erfahrt, haben wir die letzten 20 Jahre der **Zelda**-Spiele im Retro-Bereich dieses Sonderhefts unter die Lupe genommen. Freut euch auf spannende Reportagen aus dem **Zelda**-Universum und der großen Fan-Community!

VORSCHAU/RETRO | VERGANGENHEIT UND ZUKUNFT DER ZELDA-REIHE

START

Editorial	03
Inhalt	04
Gewinnspiel	05

VORSCHAU

Magazin	06
The Legend of Zelda (Wii U)	08

TEST

The Legend of Zelda: Skyward Sword	10
The Legend of Zelda: Four Swords (DSiWare)	54

SERVICE

Tipps & Tricks:

Komplettlösung – Zelda: Skyward Sword	20
Allgemeine Tipps	20
Karten mit den Fundorten der Tränen	52
Tutorial	22
Der Tempel des Himmelblicks	24
Der Weg zum Tempel des Erdlandes	25
Der Tempel des Erdlandes	26
Der Weg zum Ranhelle-Steinwerk	27
Das Ranelle-Steinwerk	28
Unterwegs zur Sturmwolke	30
Die Sturmwolke	31
Der Weg zum Höhlen-Heiligtum	32
Das Höhlen-Heiligtum	33
Der Weg zur Sandgaleone	35
Die Sandgaleone	38
Der Weg zum alten Großheiligtum	40
Das alte Großheiligtum	42
Fröhliches Melodinen-Sammeln	45
Die gestohlene Ausrüstung	46
Das Lied in der Wüste	47
Der Turm des Himmels	48
Die letzte Schlacht	50

RETRO

Die Formel Zelda	56
Der Zelda-Stammbaum	58
Die perfekte Zelda-Sammlung	64

FINALE

Impressum	66
Warios Sinnlos-Wissen	66

Mitmachen lohnt sich:
Coole **Zelda**-Preise
zum Abstauben!

GEWINNSPIEL
LEGEND OF ZELDA
SKYWARD SWORD

In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir eine Menge spannender Preise rund um **Zelda: Skyward Sword**, darunter eine Wii-Konsole, verschiedene Editionen des Spiels sowie das T-Shirt zum neuen Wii-Meisterwerk.
Alles, was ihr tun müsst, um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, ist, uns eine Postkarte mit eurem Namen, eurer Anschrift und eurem Alter zu schicken – also ganz ohne lästige Gewinnspielfragen, Mal- und Bastelaufgaben oder andere Anforderungen! Sendet die Postkarte mit dem Stichwort „Gewinnspiel – **Zelda**-Sonderheft“ an unsere Adresse:

Redaktion N-ZONE
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

1. PREIS

Wii-Konsole (schwarz)
+ **Zelda: Skyward Sword**
(Wii, Limited Edition Pack
inklusive goldener Wii-FB
und Soundtrack-CD)
+ **Zelda**-T-Shirt

2. - 4. PREIS

Zelda: Skyward Sword (Wii, Limited Edition mit Soundtrack-CD) + **Zelda**-T-Shirt

5. - 10. PREIS

Zelda-T-Shirt

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo und der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen, Teilnahmeschluss ist der **31. Januar 2012**

MAX KÜRT LINKS BESTE GASTAUFTRITTE

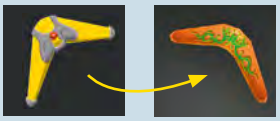
Max hat zwar in seinem Leben noch kein einziges Zelda-Abenteuer gespielt, dafür ist er in anderen Spielen schon häufiger auf Link gestoßen. Hier präsentiert er seine ganz persönlichen Lieblingsspiele, in denen Link als Gastdarsteller auftaucht.

STECKBRIEF
Name: Max Drews
Alter: 18 Jahre
Wohnort: Wuppertal
Lieblings-Spieleserien: Pokémon, Professor Layton, Ace Attorney
Erstes Spiel überhaupt: Pokémon Gold für den Game Boy Color
Beruf: Schüler
Berufswunsch: Journalist

Platz 3: Super Mario RPG

Stellvertretend für einige kleinere Gastauftritte führe ich hier das **Super Mario RPG** auf, das allerdings nur in Japan und Nordamerika erschienen ist. Dort kann man Link schlafend im Bett eines Gasthauses finden, unverkennbar sind seine grüne Mütze und seine spitzen Ohren. Mario, der im Bett daneben schläft, ist es allerdings nicht möglich, mit ihm zu interagieren: Geht er neben das Bett, ist nur ein **Zelda**-typischer Klang, wie er etwa beim Lösen eines Rätsels erklingt, hörbar. Link schläft seelenruhig weiter und lässt sich auch durch Springen auf der Matratze nicht aus der Ruhe bringen.

Platz 2: World of Warcraft



Es gibt wohl kaum jemanden, der das Massen-Onlinespiel **World of Warcraft** nicht kennt. Auch wenn geteilte Meinungen dazu existieren, ist es extrem erfolgreich, vielleicht auch wegen einiger Anspielungen auf die **Zelda**-Reihe: So erinnert ein Gnom mit grüner Mütze und dem Namen Linken frappierend an Link selbst, ebenso wie die Items, die man von ihm erhalten kann: Linkens Bumerang (siehe Bild rechts, Vergleichsbild aus **The Wind Waker** links) und Linkens Meisterschwert haben ganz eindeutig zwei berühmte Markenzeichen der Serie als Vorbild. Außerdem ähneln sich einige Quests, in denen man beispielsweise Steine verschieben muss, um an einen Gegenstand zu gelangen: Von dieser Art Aufgabenstellung wird in **The Legend of Zelda** sehr häufig Gebrauch gemacht.

Platz 1: Die Super Smash Bros.-Reihe

Schon seit dem ersten Spiel der **Super Smash Bros.**-Reihe mischen Charaktere und Schauplätze aus ganz Hyrule fleißig mit. War es im Ur-Spiel einzig Link, mit dem man kämpfen konnte, verfügt Brawl zusätzlich über Zelda, Ganondorf und Toon-Link als auswählbare Charaktere. Zelda kann sogar in ihrer Alternativform Shiek gesteuert werden.
Gekämpft wird etwa auf dem Piratenschiff aus **The Wind Waker** oder direkt vor dem Schloss Hyrule in königlicher Umgebung. Einige Items, zum Beispiel der Herzcontainer, sowie Helfertrophäen wie Tingle stammen ebenfalls direkt aus der Zelda-Reihe und wurden gelungen ins Spielkonzept integriert. In **Super Smash Bros.** finden sich insgesamt so viele kleine und große Anspielungen auf **Zelda**, dass man sie in einem kurzen Text gar nicht alle nennen kann. Insofern: Glückwunsch zum verdienten ersten Platz!

Mandy Siemienski hat weder Kosten noch Mühen gescheut, um ein Link-Kostüm zu schneidern.

Lisa Stephan grüßt mit diesem Bild alle **The Legend of Zelda**-Gamer und besonders Tamara Zinpryk.

Sonja Kroll kann exzellent mit dem Bleistift umgehen, wie die links abgedruckte Zeichnung beweist.

ZIMMER MIT AUSSICHT AUF HYRULE!

Sascha Neitzke hat das beste Zelda-Zimmer Deutschlands. Glaubt ihr nicht? Wir beweisen es und haben mit Sascha gesprochen.

Hallo Sascha! Na, bist du schon aufgeregt, weil Ganondorf erneut in Hyrule aufkreuzt und auf eine Abreibung wartet? Wie stehst du der Neuauflage von Ocarina of Time gegenüber?
Ich freue mich riesig auf die Neuauflage – der Urlaub, um das Spiel zu zocken, ist schon genommen! *(lacht)* **Ocarina of Time** ist neben **Link's Awakening** und **A Link to the Past** mein Favorit der Serie. Remake hin oder her, aber Nintendo hat hier wenigstens am Spiel gearbeitet und es technisch ordentlich aufgewertet. Kein Vergleich zu ollen 3DS-Remakes wie **Rayman 3D** oder **Splinter Cell 3D**. Ich freue mich darauf, die technischen Neuerungen zu entdecken!

Die meisten Leser scheinen sich mehr auf Ocarina of Time 3D als auf Skyward Sword zu freuen. Warum, glaubst du, ist das so?
Zum einen gibt es von **Skyward Sword** bisher noch sehr wenig Material. Wie sieht Hyrule eigentlich aus? Worauf lassen wir uns ein? Vorfreude ist da schwer. Der Haupt-Kritikpunkt wird aber sicherlich die Grafik sein, die trotz des erwachsenen Link immer noch zu knuffig aussieht. **Zelda** ist für viele ein episches Abenteuer, da will die Knuddel-Optik einfach nicht passen, oder würde jemand auch bei **Der Herr der Ringe** im Knutsch-Style mitfiebern? Wohl kaum. Auch **Ocarina of Time** ist jetzt etwas herziger geworden, aber immer noch erwachsen und durch die optische Aufwertung gibt es einen Grund mehr, sich zu freuen, das Abenteuer nochmals zu erleben.

Erzähl uns mehr von deinem Zimmer!
Welche Exponate sind in jüngster Zeit hinzugekommen?
Leider nicht viele. Einerseits weil die bisherigen Objekte ihre festen Plätze haben und neue Sachen nur schwer Platz finden und andererseits weil die Dinge, die ich noch haben möchte, derzeit viel zu teuer oder noch nicht verfügbar sind. Dafür bekam ich aber quasi als Anerkennung an dieses **Zelda** gewidmete Zimmer einen 1,60 Meter großen **Phantom Hourglass**-Pappaufsteller von Nintendo of Europe geschenkt.

Was fehlt noch in deiner Sammlung?
Es gibt so viel Merchandising, da fehlt eine Menge. *(lacht)* Aber im Fokus wären da natürlich Figuren wie Dark Link, Wolf Link mit Midna, Zanto oder Darunia. Aber diese kosten bis zu 400 Euro. Das ist happig, aber die kommen sicher irgendwann mal dazu.

Dann mal viel Erfolg und halte uns auf dem Laufenden, was den weiteren Aufbau deines Zelda-Zimmers betrifft!

Hi N-ZONE-Team,

zuerst: IHR SEID ECHT KLASSE!!!
Dann: Ich war mit meiner Familie essen und über dem Türrahmen des Restaurants entdeckte ich dieses Symbol. Es hat doch eine verblüffende Ähnlichkeit zum Triforce, findet ihr nicht?

viele Grüsse und macht weiter so =)
Jennifer

Jennifer Böttcher machte bei einem Besuch im Gasthaus eine lustige Entdeckung. Aber lest und seht selbst!

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Screenshots stammen aus Nintendos offizieller Pressedatenbank. Sie geben die Bildqualität realistisch wieder. Das Bild vom Probespielen hat indes Sebastian aufgenommen.

Auf dem Controller ließen sich während des Spielens die Kameraperspektive verändern und die Tageszeit wechseln. Auf Knopfdruck kann man das Abenteuer sogar ganz auf dem tragbaren Bildschirm fortsetzen.

Wii U | ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de | GESPIELT N-ZONE

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

THE LEGEND OF ZELDA

Text | Christoph Kraus

Wir haben die nächste Zelda-Episode schon jetzt gespielt und verraten, wie heiß Links heldenhafter Einstand auf der Wii U wirklich wird!

Zuerst die gute Nachricht: Nintendo arbeitet schon jetzt daran, dass die **The Legend of Zelda**-Serie auf der Wii U würdig fortgesetzt wird. Aber jetzt die schlechte: Es handelt sich lediglich um eine Demoversion, die uns Nintendo vorgeführt hat – also eine Idee, die zeigt, wie man die berühmte Abenteuerserie auf der nächsten Konsolengeneration verwirklichen könnte. Wir sprechen hier wohlgemerkt vom Konjunktiv II, „könnte“. Denn es sieht nicht so aus, als würde sich Link in absehbarer Zeit für die nächste Reise nach Hyrule wappnen.

Erste Eindrücke

In Los Angeles wurde uns lediglich eine selbst laufende Sequenz mit Link gezeigt, der einen Saal betritt und dann mit einer Riesenspinne konfrontiert wird. Ins Geschehen eingreifen konnte man dabei nur indirekt: Auf dem Controller ließ sich in dieser Szene jederzeit die Tageszeit wechseln. So konnte man ständig zwischen Tag und Nacht umschalten, was in Bewegung sehr gut rüberkam. Mit dem Schiebe-Pad war zudem die Position der Kamera leicht neigbar und per Tastendruck wechselte man zwischen diversen Kameraperspektiven hin und her. Darüber hinaus ließ sich das Spielgeschehen auf dem Fernseher auf Knopfdruck auf den Bildschirm des Controllers holen. Diese raffinierte Funktion ist beispielsweise empfehlenswert, wenn euer Vater ins Wohnzimmer kommt und den Fernseher für sich beansprucht, um sich die **Sportschau** anzusehen. Dann könnt ihr auf dem Controller den Streifzug durch Hyrule fortsetzen, ohne dass

Offenbar wählt ihr künftig eure Items direkt auf dem Bildschirm des Wii-U-Controllers aus.

Das Bild zeigt Sebastian, wie er die neue **The Legend of Zelda**-Episode beäugt.

Es ist kaum anzunehmen, dass Link im nächsten **Zelda**-Action-Adventure für die Wii U zum Malpinsel greift. Nintendo stellte lediglich verschiedene Demo-Konzepte vor.

der Haussegen schief hängt. Auf dem deutlich kleineren Bildschirm sieht die Bildqualität zwar nicht mehr ganz so brillant aus, wie Sebastian festgestellt hat, aber beeindruckend ist die Grafik immer noch. Davon durften wir uns beim Probespielen höchstpersönlich überzeugen. Es deutet sich also an, dass wir **The Legend of Zelda** künftig in 1080p-Auflösung und mit 60 Bildern pro Sekunde erleben dürfen – ganz so, wie es unsere Xbox-360- und PlayStation-3-Kollegen gewohnt sind.

Links extravagantes Tablett

Der Produzent der **The Legend of Zelda**-Serie, Eiji Aonuma, fantasierte jüngst in einem Interview über die potenziellen Einsatzmöglichkeiten des Wii-U-Controllers in Links nächstem Abenteuer-Epos. Er sprach beispielsweise davon, dass das außergewöhnliche Eingabegerät als Item, mit dem auch die Figur auf dem Bildschirm interagiert, dienen könnte. Aonumas Äußerung deutet also darauf hin, das Link im Spiel ein Objekt namens „Magisches Tablett“ oder dergleichen einsammelt, das optisch dem Wii-U-Controller nachempfunden ist. Mit diesem könnte er dann Rätsel lösen, die in der langjährigen Geschichte der **The Legend of Zelda**-Serie so bislang noch nicht möglich waren.

Viel Licht, wenig Schatten

Der einzige Kritikpunkt an der Demo ist das leichte Kantenflimmern, das an so mancher Stelle unübersehbar war. Doch das dürfte ein äußerst kleines Manko sein, das die Fans sicherlich verschmerzen werden, zumal es sich bislang nur um eine Konzeptversion handelt. Wir können euch nach der kurzen Vorführung des Spiels jedenfalls versichern: Es sieht ganz danach aus, als würde Link auch auf der Wii U die Welt von Hyrule wieder mit viel Elan und Spielwitz retten. Aber eine Wertungsprognose können wir euch bei aller Sympathie zum Spiel zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht mitteilen. Dazu hätten wir viel, viel mehr vom Spiel sehen (und spielen) müssen. ■

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Link ist noch nicht so weit, er braucht noch Zeit!“

Ich gehe nicht davon aus, dass Link allzu bald auf eine Nintendo-Heimkonsole zurückkehren wird. Bis zum Jahr 2014 wird es mindestens dauern. Schließlich haben sich die Entwickler noch nicht einmal auf einen endgültigen Grafikstil festgelegt und auch das Spielprinzip dürfte noch der einen oder anderen Veränderung unterworfen werden. Doch das, was wir schon jetzt von Links nächstem Action-Adventure sehen durften, deutet schon jetzt auf ein äußerst durchdachtes Spiel hin. Die Optik besticht durch raffinierte Details und eine hohe Auflösung. So gehört sich das!

WERTUNGSTENDENZ NICHT MÖGLICH

MEINUNG ● LUKAS SCHMID

„Hyrule erstrahlt endlich in HD-Pracht!“

Ob das gezeigte Material zum Wii-U-**Zelda** wirklich einmal zu einem vollständigen Spiel umgemodelt wird? Ich bezweifle es. Wünschenswert wäre es, denn die an **Twilight Princess** angelehnte und auf HD-Optik aufpolierte Demo sieht wirklich gut aus. In dieser grafischen Pracht durch die Landschaften von Hyrule zu reiten, stelle ich mir beeindruckend vor. Bis wir echte Bilder und Videos aus dem nächsten **Zelda**-Abenteuer zu sehen bekommen, wird es aber bestimmt noch ein paar Jährchen dauern. Es bahnt sich aber ein richtiger Wii-U-Kracher an, das ist schon jetzt absehbar.

WERTUNGSTENDENZ NICHT MÖGLICH

Wii

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 18. November 2011

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Text | Christoph Kraus

Episch, elegant und extrem experimentierfreudig: All das trifft auf das neue Wii-Zelda zu!

FAQs

Muss ich mich als Zelda-Kenner umgewöhnen?
Bislang waren wir es gewohnt, dass Links Abenteuer fast allesamt in der Welt Hyrule spielten. Das hatte zur Folge, dass sich die einzelnen Ableger der **The Legend of Zelda**-Serie allesamt stark ähnelten. Deshalb begrüßen wir es, dass sich **Skyward Sword** stark von den Vorgängern der Reihe unterscheidet. Uns erwarten völlig neue Schauplätze, innovative Ansätze in puncto Gameplay, neue Minispieleinlagen (die dabei kein bisschen aufgesetzt wirken) und eine grundlegend andere Story.

Worum geht es konkret?
Das Abenteuer beginnt in der Stadt Wolkenhort, einem Ort, der – wie der Name suggeriert – hoch über den Wolken angesiedelt ist. Dessen Bewohner wissen nicht, dass es unterhalb dieses beschaulichen Städtchens noch weitere Dörfer gibt. Als jedoch Zelda (die diesmal ausnahmsweise keine Prinzessin ist) bei einem Vogelwettrennen von einem Wirbelsturm erfasst wird, ändert sich alles schlagartig: Link trifft das lebendige Schwert namens Phai und wird in die bislang unentdeckt Welt unterhalb von Wolkenhort entführt.

Wie umfangreich ist Skyward Sword geraten?
Die Spielzeit des neuen Abenteuers beläuft sich auf ungefähr 40 Stunden. In diese Zahl sind die Minispiele bereits eingerechnet. Wer einfach nur die Handlung abschließen möchte, ist gut 30 Stunden beschäftigt. Allerdings muss der Spieler zwischendurch oftmals langwierige Suchmissionen absolvieren, das zehrt mitunter an den Nerven. Übrigens ist **Skyward Sword** der erste Ableger der Serie, in dem die Spielzeit nach jedem Speichervorgang angezeigt wird.

Ermüdet die Steuerung so rasch, wie ich befürchte?
Diese Frage können wir nur mit einem schwammigen Jein beantworten. Einerseits sorgt der MotionPlus-Adapter tatsächlich für eine viel präzisere Steuerung, da jede Bewegung korrekt vom Spiel erkannt und Links Schwerthiebe entsprechend dargestellt werden. Andererseits ist es auf Dauer mühsam, ständig wie im geforderten Winkel mit den Armen zu fuchteln. Vor allem in Gebieten, in denen viele Gegner auftauchen, wünscht man sich manchmal eine traditionelle Tastensteuerung zurück.

Welche Edition des Spiels soll ich mir zulegen?
Wer **Skyward Sword** haben möchte, steht vor der Wahl: Entweder holt er sich für ca. 50 Euro nur das Spiel oder er besorgt sich die Limited Edition für ca. 55 Euro. Diese Sonderauflage enthält zusätzlich zur regulären Disc noch eine Soundtrack-CD mit Musikstücken aus 25 Jahren **The Legend of Zelda**. Wer zusätzlich eine goldene Wii-Fernbedienung mit integriertem MotionPlus-Adapter haben will, berappt knapp 70 Euro. Wir raten aufgrund der geringen Mehrkosten zu den limitierten Versionen.

ALLES ROUTINE ODER WAS?

Machen wir uns nichts vor: Die einzelnen Ableger der **Zelda**-Reihe waren in puncto Spielaufbau bislang immer recht ähnlich konzipiert: Link erkundete einen Tempel, fand darin ein bestimmtes Objekt, löste damit Rätsel, besiegte am Ende den Boss … und machte sich dann auf zum nächsten Gebiet. Aber **Skyward Sword** unterscheidet sich vom Ablauf bisheriger Serien-Episoden. Und genau darum geht's in diesem Extrakasten! Je dunkler die gelbe Hintergrundfarbe ist, desto mehr Innovationen erwarten euch in dieser Hinsicht.

Link schreibt Geschichte

Grundsätzlich unterscheidet sich **Skyward Sword**, was die Erzählweise der Story betrifft, kaum von den Vorgängern. Immer noch sehen wir Link in den Zwischensequenzen, wie er mit Bewohnern spricht, wie er in unbekannte Areale vorstößt oder mit weit geöffnetem Mund dem Boss des jeweiligen Tempels gegenübersteht. Diesmal nehmen sich die Entwickler – im Vergleich etwa zu **Ocarina of Time** – deutlich mehr Zeit, die Geschichte voranzutreiben. Die Erzählweise erinnert dabei ein bisschen an die mysteriöse Welt des GameCube- und Wii-Vorgängers **The Legend of Zelda: Twilight Princess**.

Mehr Freiheiten

Dass Nintendo diesmal mehr Wert darauf legt, den Spieler tief in die Spielwelt eintauchen zu lassen, merkt man schon zu Beginn des Abenteuers. Da absolviert Link die sogenannte Vogelreiter-Zeremonie, bei der er auf dem Rücken eines roten Flatterviehs übers Firmament fliegt und eine Trophäe ergattern muss, bevor sich seine Rivalen das begehrte Goldstück schnappen. Auch im weiteren Spielverlauf gibt es solche Nebenquests, die sogar glatt als Minispiele durchgehen können. In einem schippert ihr beispielsweise über ein Meer und müsst dort nach einem unsichtbaren Geisterschiff suchen. All diese Einlagen fügen sich klasse ins Spiel ein. Der viel gewichtigere Aspekt der Nebenquests unterscheidet **Skyward Sword** also deutlich von den Vorgängern.

Boss-Terror

Für gehörige Abwechslung sorgen die Endbosse, denen ihr jeweils nach einem erfolgreichen Streifzug durch die Tempel gegenübersteht. Da wäre zum Beispiel Daidagos, der Herrscher des fünften Dungeons. Er fuchtelt mit seinen Tentakeln wild herum und attackiert Link, wenn er es am wenigsten erwartet. Die Strategie, Daidagos in die Flucht zu schlagen, ist die: Ihr müsst mit dem Himmelsstrahl-Angriff des Schwerts die Tentakel abschlagen, dann einen Pfeil ins Auge des Widerlings schleudern und dem Typen anschließend mit dem Schwert mächtig Saures geben. Nach einigen Runden ist der Chef des Tempels endlich Geschichte. Und weiter geht's!

Alles andere als ein Spaziergang

Betritt Link schließlich einen Tempel, fühlt sich der Spieler, als würde er nach einer langen Zeit der Abwesenheit zurück nach Hause kommen – denn die Dungeons haben die charakteristischen Züge der Vorgängerspiele behalten. Die neuen Items setzen teils sehr stark auf den MotionPlus-Einsatz, was klar positiv zu bewerten ist. Es gibt jedoch einen massiven Unterschied: Die Tempel sind schwieriger als die Levels aus den bisherigen **The Legend of Zelda**-Teilen, da die Gegner meist nur mit einer ganz bestimmten Taktik zu besiegen sind.

LESER FRAGEN, N-ZONE ANTWORTET

VERWAISTE DÖRFER

uschbert fragt: Wie fallen die Städte und Dörfer im Vergleich zu den Vorgängern aus? Habt ihr darüber schon genaue Informationen? Es wäre sehr toll, wenn ihr mir die Frage beantwortet, ohne viele Informationen preiszugeben.

N-ZONE antwortet: Keine Sorge, wir bemühen uns, entscheidende Aspekte für uns zu behalten. Zunächst sei gesagt, dass es nur eine einzige Stadt gibt. Kleinere Dörfer, die man mit Goronia oder Kakariko vergleichen könnte und in denen sich zahlreiche Bewohner tummeln, sind leider Mangelware. Doch zumindest Wolkenhort ist charmant inszeniert. Dort gibt es zum Beispiel ein Haus, das an mehreren Luftballons befestigt ist und das sich schon allein deshalb von den übrigen Behausungen abhebt. Solche liebevollen Details gibt es an allen Ecken und Enden. Zudem wird der Ort von äußerst schrulligen Typen bewohnt.

VIDEOS IN SPIELGRAFIK

TuttiFrutti007 fragt: Sind die Zwischensequenzen als Spielgrafik in Echtzeit berechnet oder zeigt Nintendo vorgefertigte Videos (wie beim Wii-Actionspiel **Metroid: Other M**)?

N-ZONE antwortet: Wer die **Zelda**-Reihe kennt, der weiß, dass Nintendo in der Vergangenheit immer auf echtzeitberechnete Filmschnipsel setzte. Die Entwickler argumentieren immer, dass sich der Spieler so besser mit der Hauptfigur Link identifizieren kann, wenn sich der Grafikstil nicht plötzlich verändert. Allerdings müssen wir einwenden, dass Nintendo auch mal etwas Neues wagen könnte. Die Aufmachung von Samus Arans Wii-Abenteuer mit seinen vorgefertigten Zwischensequenzen hat bewiesen, dass es auch anders geht, ohne auf Atmosphäre verzichten zu müssen. Wir können euch aber versichern, dass die Videos abermals filmreif inszeniert sind. Das Bild links zeigt die Szene, in der Link zum ersten Mal das Skyward Sword aus dem Steinsockel zieht. Der Spieler muss die Wii-Fernbedienung hier mit einem kräftigen Ruck nach oben ziehen. Ein klasse Spielerlebnis!

NICHT IMMER DASSELBE

TuttiFrutti007 fragt: Wird es wieder einen Haupttempel geben wie in **Phantom Hourglass**, in den man immer wieder zurückkehren muss?

N-ZONE antwortet: Für alle, die das DS-Action-Adventure nicht gespielt haben, fassen wir noch einmal kurz alles Wichtige zusammen. Damals gab es den sogenannten Tempel des Meereskönigs, den Link ganze sechs Mal besuchen musste. Zwar sah der Dungeon bei jedem Eintritt ein bisschen anders aus, aber das tröstete nicht darüber hinweg, dass die Entwickler hier ein (zweifellos gutes) Spielelement viel zu oft recycelten. So etwas gibt es nicht mehr. Zwar kehrt Link von Zeit zu Zeit in bereits besuchte Gebiete zurück, aber das fällt nicht allzu stark ins Gewicht.

GUTE STEUERUNG, ABER ...

Viele Leser wollten wissen, wie bewegungsintensiv es beim Spielen von Skyward Sword zugeht.

In bisherigen **Zelda**-Episoden für Nintendo-Heimkonsolen waren wir es – mit Ausnahme von **Twilight Princess** – stets gewohnt, Schläge auf Knopfdruck auszuführen. Doch diesmal genügt es nicht, sich zurückzulehnen, mit beiden Händen den Controller zu umfassen und bar jeglichen Körpereinsatzes zu zocken. Erfolge feiert man in **Skyward Sword** nur mit kräftezehrenden Fuchteleien. Im Klartext heißt das: Nahezu jeder Gegner, sei es ein heranstürmender Minizwerg oder ein mächtiger Endboss, konfrontiert euch mit einem bestimmten Angriffsmuster, das nur mit der entsprechenden Strategie zu durchbrechen ist. Hält ein Widersacher beispielsweise einen Schild vor seine linke Körperhälfte, gilt es, diesen mit einem Schwerthieb von rechts außer Gefecht zu setzen. Diese spezifischen Kommandos bringen aber mit sich, dass **Skyward Sword** nicht so locker-leicht gespielt werden kann wie die Vorgänger: Mitunter wünscht man sich eine entspanntere Steuerung zurück – wie in der Ära, als man Gegner noch per Tastendruck auslöschte!

LUSTIGE EASTEREGSS

LOX-TT fragt: Wird es Anspielungen auf frühere **The Legend of Zelda**-Spiele geben? Sagt bitte nur, ob es welche gibt oder nicht. Aber bitte nichts Konkretes verraten!

N-ZONE antwortet: Zunächst eine eindeutige Antwort – ja! Weiterlesen solltest du diesen Abschnitt allerdings nicht mehr, dann jetzt nennen wir ein Easteregg, das sich in **Skyward Sword** findet. Beispielsweise nimmt Link am Anfang des Spiels an der sogenannten Vogelreiter-Zeremonie teil, die im Spiel ihr 25. Jubiläum feiert. **Zelda**-Fans wissen sofort: Die Entwickler spielen auf das Jubiläum der Serie an. Denn auch die **The Legend of Zelda**-Reihe existiert mittlerweile seit einem Vierteljahrhundert! Es gibt natürlich noch vieeeel mehr Eastereggs dieser Art.

EIN HERZ FÜR LINKSHÄNDER?

Quilavar fragt: Mich würde interessieren, wie linkshänderfreundlich das Spiel ist. Ferner möchte ich wissen, ob es eine Möglichkeit gibt, Link selbst wahlweise als Linkshänder zu spielen.

N-ZONE antwortet: Bei dieser Frage können wir dir eine Antwort aus erster Hand liefern, denn unser freier Redakteur Lukas ist Linkshänder – was für ein Zufall! Er spielte das Abenteuer ganz regulär durch und hielt die Wii-FB in der rechten Hand und das Nunchuk in der linken. Dabei hatte er keinerlei Probleme.

HARFENROMANTIK

Zeldafans fragt: Kann man mit der Harfe auch richtige Lieder spielen wie im Nintendo-64-Spiel **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** und nicht nur Rätsel lösen?

N-ZONE antwortet: Die „Lyra der Göttin" in **Skyward Sword** ist abseits der Hauptstory leider kaum relevant, sie wird nur gelegentlich genutzt und selbst dann ist ihr Einsatz allzu offensichtlich. Kein Vergleich zur Okarina der Zeit! Um auf dem Instrument zu musizieren, kommt übrigens die Bewegungssteuerung zum Einsatz. Diese funktioniert dabei einwandfrei.

Ihr seht schon: Die Figuren sind äußerst schrullig und oftmals ein Grund, lautstark über sie zu lachen.

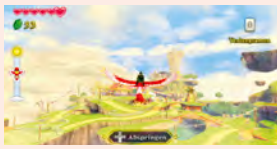
KLEIN IST DIE WELT!

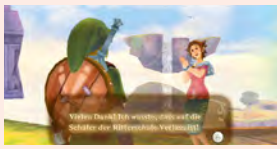
Wir bemängeln, dass es in Skyward Sword keine richtige Oberwelt wie in den Vorgängern mehr gibt.

Erinnert ihr euch an den Moment, als ihr in **Ocarina of Time** den Kokiri-Wald verlassen habt und mit einem unguten Gefühl in Richtung Hyrule-Prärie aufgebrochen seid? Die unendliche Weite und das Gefühl einer riesengroßen, kaum zu überblickenden Landschaft lässt uns noch heute in Verzückung geraten. Im neuen Wii-**Zelda** spürt man diese Euphorie nur bedingt.

Auf flüssige Tag-und-Nacht-Wechsel wie in **Ocarina of Time** müsst ihr diesmal verzichten. Die Zeit vergeht diesmal nicht mit fortlaufender Spielzeit, sondern nur dann, wenn sich Link schlafen legt.

Auch eine große Prärie wie in **Twilight Princess** gibt es diesmal nicht. Die Oberwelt – wenn man sie denn so nennen mag – ist diesmal das Himmelreich, das Link auf seinem Flattervieh bereisen kann. Auf dem Firmament verteilte Portale dienen dazu, auf die Erde hinunter zu gelangen. Diese Art des Reisens ist allerdings weitaus weniger elegant als die Expeditionen in den Vorgängern, in denen riesige Steppen zum Erkunden und Herumgaloppieren mit Pferd Epona einluden. Zudem gibt es nur drei Hauptgebiete.





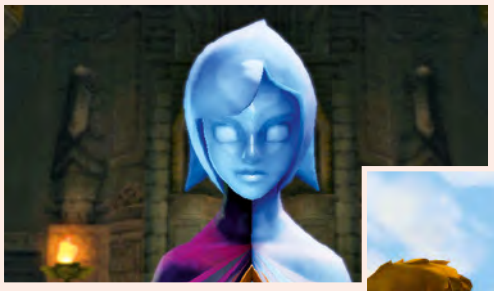
SELBST IST DER MANN

Gebt euch beim Arsenal nicht mit dem Erstbesten zufrieden!

Eure Energie geht zu rasch zur Neige? Der Holzschild hält nichts aus? Die Schleuder schleudert nicht effizient genug? In **Skyward Sword** habt ihr die Möglichkeit, gesammelte Items aufzuleveln. Aus einem Herztrank wird – das Aufsammeln von zahlreichen Insekten, Tierknochen etc. vorausgesetzt – beispielsweise ein verfeinerter Trank, der alle Herzen füllt. 1 In der Werkstatt könnt ihr zudem euren Schild reparieren, wenn er im Kampf zu Bruch gegangen ist. 2 Also immer dran denken: Vor wichtigen Kämpfen solltet ihr stets einen perfekten Schild parat haben! 3

KURIOSITÄTENKABINETT

Maßgeblich hat uns an Skyward Sword die Fülle an schrillen Figuren beeindruckt, die man im Verlauf des Abenteuers trifft. Wir stellen einige besonders kuriose Charaktere vor!



PHAI
Was Navi in **Ocarina of Time** war, das ist Phai in **Skyward Sword**: Die Fee fungiert als Ratgeberin und hilft Link des Öfteren aus der Patsche, wenn er mal nicht weiterkommt. Doch Phai ist mehr als das: Sie ist vielmehr auch das Schwert, mit dem Link hantiert!

BADO
Sogar ein romantisches Element findet sich in Links neuem Wii-Abenteuer: Der grobschlächtige Bado möchte sich an Zelda ranmachen, doch die erwidert dessen unbeholfene Annäherungsversuche nicht ...

DER VERRÜCKTE KAUZ VON WOLKENHORT
Beim ersten Treffen hat uns dieser Typ ein bisschen an Tingle aus **Majora's Mask** erinnert. Der schräge Harlekin bietet euch die Teilnahme an einem Minispiel an.

WERTUNGSKONFERENZ

Wie bewertet man Skyward Sword vernünftig unter Berücksichtigung aller Stärken und Schwächen? Wir geben Aufschluss über unsere Wertungsfindung!

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (Nintendo DS)
Zwar ist das Abenteuer in sich stimmig, doch es gibt einige schwerwiegende Brüche mit der guten, alten **Zelda**-Tradition. So müsst ihr euch in Links DS-Ausflug von den einzelnen Herzteilen verabschieden – es gibt fortan nur noch ganze Herzcontainer. Damit fällt schon mal ein Großteil der Motivation, die Landschaft zu erforschen, flach. Auch gestrichen: die Flaschensammelei. Die gesamte Spielwelt ist stark komprimiert.

The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)
Die neueste **Zelda**-Episode besticht einerseits durch clevere Rätsel, die stark auf den MotionPlus-Bonus setzen, durch erstklassige Bossgefechte (unser Highlight: Daidagos!) und durch eine packend erzählte Geschichte. Andererseits fallen die vielen Sucheinlagen negativ auf. Minutenlang durch den Wald zu laufen, ist einfach öde. Dennoch ist **Skyward Sword** ein durchdachtes, rundes Wii-Epos!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo 64)
Bei dieser Entscheidung sind sich die Redakteure einig: **Ocarina of Time** ist der mit Abstand beste **Zelda**-Teil. Dafür sorgt die liebevolle Spielwelt, die erstklassigen Rätsel und die perfekt inszenierten Tempel. In einer Hinsicht ist **Skyward Sword** besser: Die Wii-Episode bietet deutlich mehr Abwechslung abseits der Hauptstory. In **Ocarina of Time** muss man oft nur von A nach B laufen, um die Handlung voranzutreiben.

Schon recht früh findet Link die begehrten Bomben. Diese kann er nun sogar auf dem Boden abrollen. Das funktioniert dank MotionPlus genau.

Dreimal dürft ihr raten, wie ihr in diese verbarrikadierte Höhle gelangt. Wie praktisch, dass die passenden Bomben schon bereitliegen!

DAS SAGT IHR!

Was haltet ihr vom Grafikstil von The Legend of Zelda: Skyward Sword? Wie gefällt euch der Inhalt des Limited Edition Packs? Wie kommt die Steuerung bei euch an? Wie denkt ihr darüber, dass Link wie in den Vorgängern stumm bleibt? Wir haben euch nach eurer Meinung zu Skyward Sword gefragt und hier kommen die Antworten!

JEDER WILL DAS NEUE ZELDA

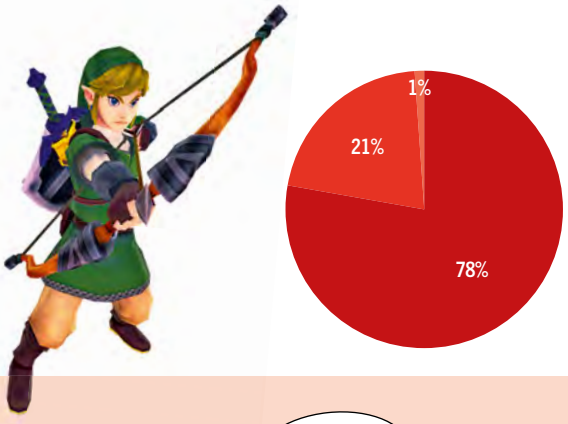
WIR FRAGTEN: Werdet ihr euch **Skyward Sword** zulegen?
Ja, als Limited Edition Pack (mit Audio-CD und Wii-FB Plus)..... 68 %
Ja, als normale Version..... 28 %
Nein, **Skyward Sword** interessiert mich nicht..... 4 %

WIR MEINEN: Dass sich die überwältigende Mehrheit der Leser das neue **Zelda**-Epos holen würde, war ohnehin absehbar. Dass sich allerdings nur vier Prozent der Umfrageteilnehmer **Skyward Sword** entgehen lassen, ist beeindruckend. Mit so einem klaren Ergebnis hatten wir nicht gerechnet. Möglicherweise liegt's an den vielen schrägen Figuren im Spiel (siehe Bild), auf die alle Spieler neugierig sind.

EINE FRAGE DES STILS

WIR FRAGTEN: Wie gefällt euch der Stil des neuen **Zelda**-Abenteuers?
Super!..... 78 %
Das Spiel ist mir zu bunt!..... 21 %
Ich hätte mir die Optik von **The Wind Waker** gewünscht..... 1 %

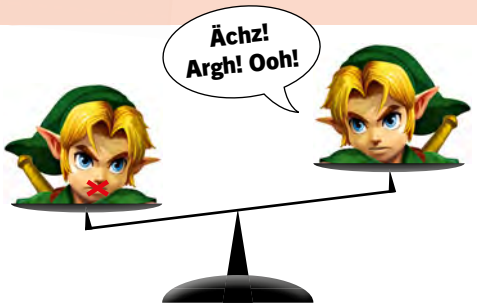
WIR MEINEN: Offenbar kam Links comicartiges Aussehen in **The Wind Waker** nicht allzu gut an: Nur ein Prozent wünscht sich den Stil des GameCube-Abenteuers zurück. Die meisten können sich indes mit der Grafik von **Skyward Sword** anfreunden, wie die Auswertung belegt.



STUMMER LINK?

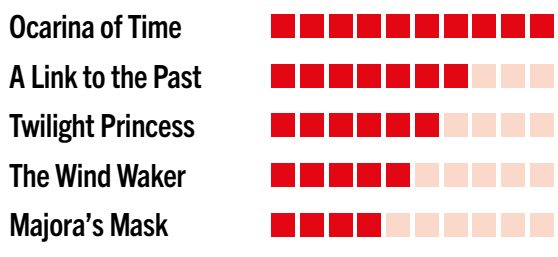
WIR FRAGTEN: Sollte Link in **Skyward Sword** sprechen oder stumm bleiben?
Er soll sprechen..... 36 %
Er soll stumm bleiben..... 64 %

WIR MEINEN: Wir hätten gewettet, dass sich die meisten N-ZONE-Leser eine Sprachausgabe in **Skyward Sword** wünschen. Schließlich war schon **Star Fox 64 3D** vor einigen Monaten nicht nur deutsch untertitelt – zusätzlich sprachen Fox McCloud und seine Heldentruppe tatsächlich auch unsere Sprache!



OCARINA OF TIME IST EUER FAVORIT

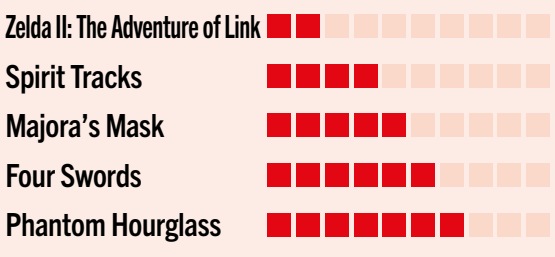
WIR FRAGTEN: Welchen Titel der **Zelda**-Serie findet ihr am besten?
Je länger der unten abgedruckte Balken ist, desto besser kommen die Titel bei euch an.



WIR MEINEN: Mit einem so klaren Ergebnis hatten wir gerechnet: **Ocarina of Time** ist der klare Favorit der Fans – und das schon seit ungefähr 13 Jahren. Dass auch **A Link to the Past** so gut abschneiden würde, hatten wir ebenfalls erwartet. Denn das brillante Spielgefühl begeistert auch uns noch heute.

KAUM EINER MAG ZELDA II

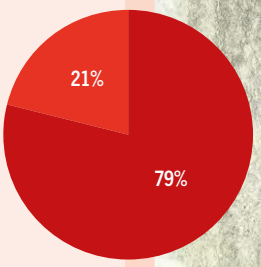
WIR FRAGTEN: Welchen Titel der **Zelda**-Serie findet ihr am schlechtesten?
Je kürzer der uten abgedruckte Balken ist, umso geringer stehen die Titel in eurer Gunst.



WIR MEINEN: Seltsam: Links zweites Abenteuer auf dem Nintendo 64, **Majora's Mask**, ist gleichzeitig eine der beliebtesten und eine der meistgehassten Serien-Episoden. Dies zeigt, wie polarisierend das Spiel ist. Deutlich schlechter kommen **Zelda II: The Adventure of Link** und **Spirit Tracks** weg.

MOTIONPLUS KEIN HINDERNIS

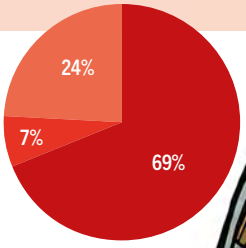
WIR FRAGTEN: Wie findet ihr die Steuerung von **Skyward Sword**?
Ich denke, sie wird dank MotionPlus super!..... 79 %
Ich spiele **Zelda**-Abenteuer generell lieber mit Classic- oder GameCube-Controller..... 21 %



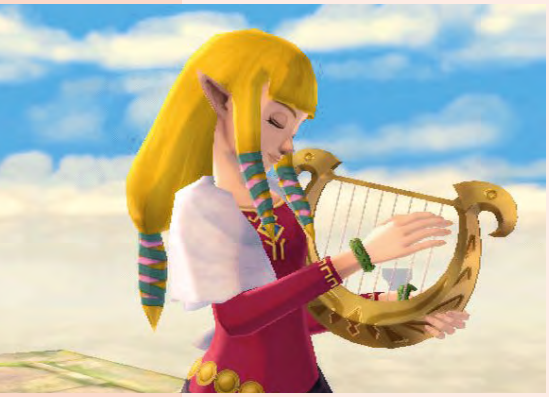
WIR MEINEN: Die überwältigende Mehrheit der Leser hat gegen den MotionPlus-Zwang in **Skyward Sword** nichts einzuwenden. Dass sich jedoch ein Fünftel der Leute für eine klassische Steuerung ausspricht, darf Nintendo nicht unterschätzen. Möglicherweise wäre es geschickt gewesen, die Spieler selbst entscheiden zu lassen, wie sie das Wii-Abenteuer zocken.

REALISMUS- VOR CARTOON-LOOK

WIR FRAGTEN: Welcher Link gefällt euch am besten?
Der „realistische" Link aus **Twilight Princess**..... 69 %
Der Cartoon-Link aus **The Wind Waker**..... 7 %
Die Mischung macht's, wie in **Skyward Sword**..... 24 %

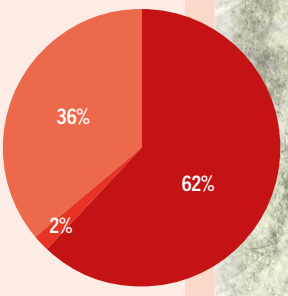


WIR MEINEN: Mit diesem Ergebnis wird Nintendo gut leben können: Zwar sprechen sich die meisten N-ZONE-Leser für eine erwachsene Figurendarstellung in der **The Legend of Zelda**-Serie aus. Doch immerhin ein Viertel findet es angemessen, Comic-Grafik mit realistischem Look zu verbinden. Gerade einmal sieben Prozent der Leser wünschen sich indes Cartoon-Link, wie er beispielsweise in **The Wind Waker** auftrat, zurück. Das Ergebnis ist also mehr als eindeutig und dürfte Nintendo in der Entscheidung recht geben, bei Links neuem Wii-Abenteuer auf den realistischeren Look zu setzen.



MICKRIGE TOURNEE

WIR FRAGTEN: Nintendo hatte auf der E3 angekündigt, das 25. **Zelda**-Jubiläum mit einer besonderen Konzertserie zu würdigen. Doch in Europa fand bislang gerade mal ein einziges Konzert statt – in London. Was meint ihr dazu?
Das ist total beknackt!..... 62 %
Na und? London ist ja auch nicht allzu weit weg!..... 2 %
Das Konzert interessiert mich sowieso nicht..... 36 %



WIR MEINEN: Als Satoru Iwata auf der E3-Messe ankündigte, den 25. **Zelda**-Geburtstag mit zahlreichen internationalen Konzerten zu feiern, äußerten sich die Leser in ihren Leserbriefen sehr positiv darüber: Sie stellten sich vor, dass das Orchester eine große Tournee antreten würde. Doch sie kritisieren heute, dass bislang nur ein einziges Konzert stattfand – in London. Ein Drittel der Leser verkraftet das: Das Konzert interessiert sie ohnehin nicht. Nach aktuellen Informationen soll es zumindest im nächsten Jahr weitere Konzerte geben. Wenigstens etwas!

Dieser Spielausschnitt beweist: Action steht bei Links neuem Wii-Epos mehr im Mittelpunkt als es bislang der Fall war. Da verschmerzen wir so manches öde Suchrätsel.

Schwammig: Die Steuerung beim Tauchen ist dezent gewöhnungsbedürftig geraten, allerdings geht sie nach einiger Zeit in Fleisch und Blut über.

WO GEHT'S LANG?

Hat sich Link in der Welt von Skyward Sword einmal verlaufen oder wird er auf der Suche nach einem bestimmten Ziel nicht fündig, kann er die Aurasuche aktivieren. Wir erklären euch, wie sie funktioniert.

Der Pfeil des Kringels in der Bildschirmmitte weist den Weg zum gesuchten Objekt. So könnt ihr grob einschätzen, wohin ihr laufen müsst, um zum Ziel zu gelangen. Versperren Wände oder Felsen den Weg, müsst ihr einen alternativen Pfad finden, um die Barrieren zu überwinden.

Mit dem C-Knopf lässt sich bestimmen, welches Objekt oder welche Person ihr suchen möchtet. Hier im Bild begeben wir uns beispielsweise im Wald von Phirone auf die Suche nach Zelda. Klar, dass sich Link dazu mit dem vom Baum herabhängenden Tau (siehe Screenshot) auf die andere Seite der Plattform schwingen muss.

Während die Aurasuche aktiviert ist, bestimmt ihr die Bewegungsrichtung mit der Wii-Fernbedienung. Ihr steuert Link also nicht – wie sonst – mit dem Analogstick des Nunchuks durch die Welt, sondern via Zeigerfunktion.

Der Lautsprecher der Wii-FB gibt unterschiedliche Piepstöne von sich, je nachdem, wie weit ihr vom Objekt entfernt seid.

MAUE TOURNEE?

Um das 25. Jubiläum der The Legend of Zelda-Serie zu feiern, hatte Nintendo angekündigt, zahlreiche Konzerte auf der ganzen Welt zu veranstalten. Doch bislang gab es nur einen einzigen Orchester-Auftritt in Europa. War's das etwa schon, wie häufig im Internet zu lesen war? N-ZONE-Leserin Lea schrieb uns dazu einen Brief:

Liebe N-ZONE-Redaktion,
ich freue mich, euch auf einen Irrtum in eurer aktuellen Ausgabe hinzuweisen. Die beiden Konzerte, die im Rahmen des 25. Zelda-Jubiläums in diesem Jahr stattfanden, sind nur der Auftakt zur angekündigten Tournee. In der N-ZONE-Ausgabe 10/2011 wird es von euch aber unmissverständlich so dargestellt, als seien diese Konzerte die einzigen. Offizielle Seiten, etwa das britische Nintendo-Magazin, berichten jedoch, dass noch in diesem Jahr weitere Daten zu folgenden, aber erst im kommenden Jahr angesetzten Konzerten veröffentlicht werden.

Eure Leserin

Wir haben es recherchiert: Offenbar plante Nintendo ursprünglich tatsächlich, nur ein einziges Konzert in Europa zu veranstalten, nämlich in London. Doch nach heftiger Kritik der Medien und Spieler soll es nun wohl weitere Konzerte geben. Diese finden allerdings erst im nächsten Jahr statt. Die Seite www.zelda-symphony.com informiert über die weiteren Termine.

HOCHWERTIGE SPEZIAL-EDITION

Wenn Skyward Sword am 18. November 2011 in den europäischen Handel gelangt, könnt ihr das Spiel entweder ganz regulär oder als Sammleredition erstehen. Wir verraten euch, was euch in der Sonderauflage erwartet.

Das sogenannte Limited Edition Pack beinhaltet selbstverständlich eine Spiele-Disc von **Skyward Sword**. Allein kostet das Spiel voraussichtlich knapp 50 Euro, als Sonderauflage ca. 70 Euro.

Mit im Set befindet sich eine goldene Wii-Fernbedienung mit integriertem MotionPlus-Adapter. Auf der Oberseite ist ein goldenes Triforce-Wappen abgedruckt. Mit diesem edlen Stück ist man bestens ausgerüstet, um in Hyrule für Frieden und Ordnung zu sorgen.

Zu guter Letzt erhaltet ihr auch noch eine Audio-CD mit Musikstücken zur **The Legend of Zelda**-Serie. Die Lieder wurden anlässlich Links 25. Geburtstag von einem Orchester aufgenommen.

N-ZONE meint: Wir begrüßen es, dass der 25. **Zelda**-Geburtstag würdig gefeiert wird, etwa mit der **Anniversary Edition** von **Four Swords**. Dass **Skyward Sword** als Sammleredition herauskommt, gefällt uns ebenfalls gut. Angesichts des üppigen Umfangs raten wir zum Kauf der limitierten Auflage – der Mehrwert gegenüber der herkömmlichen Variante übersteigt die Zusatzkosten von nur 20 Euro.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, MotionPlus
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	1
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Spielzeit: eins a mit Sternchen!“

Mein Vorurteil › Die Entwickler räumen dem MotionPlus-Zwang einen viel zu hohen Stellenwert ein. Ob das was werden kann? Ich bin skeptisch.

Handelt es sich bei **Skyward Sword** um einen **Zelda**-Serienableger, den jeder Wii-Besitzer haben muss? Keine Frage, ja! Ist es die beste Episode aller Zeiten? Nein – aber eine zweifellos sehr gute! Schon allein die Art und Weise, wie der MotionPlus-Adapter ins Gameplay eingebunden ist, macht das neue Wii-Epos zu einem ganz besonderen Action-Adventure. Die Tempel sind abermals richtig brillant geworden, was von so manch langweiliger Objektsuche nicht behauptet werden kann. Aber das verzeihe ich den Entwicklern: Dafür ist die Spielzeit sehr lange ausgefallen!

MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Auf hohem Niveau enttäuscht“

Mein Vorurteil › In **Skyward Sword** stecken so viel Entwicklungszeit und neue Ideen – wird es der bisher beste Teil der langjährigen Serie?

Ich bin von **Skyward Sword** auf hohem Niveau enttäuscht. Klar, viele Dinge wie der wesentlich höhere Schwierigkeitsgrad und die interessantere Story im Vergleich zu den Vorgängern sind echt gut gelungen. Tragischerweise ist es aber das Gameplay, bei dem es ein wenig hapert. Die ewig vielen und ewig langen Suchmissionen machen schon zu Beginn keinen Spaß und werden im späteren Spielverlauf nicht lustiger. Dennoch wird jeder **Zelda**-Fan mit dem Wii-Abenteuer seine Freude haben – erwartet aber kein zweites **Ocarina of Time**.

WERTUNGEN

PRO

- Sehr großer Umfang
- Etwas anderer Grafikstil
- Innovative Rätselideen
- Brillante Technik

CONTRA

- Ermüdende Steuerung
- Teils öde Suchaufgaben

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
93	--

ZELDA SKYWARD SWORD ALLGEMEINE TIPPS

Text I Lukas Schmid Das neue Abenteuer des bekannten Zipfelmützenträgers mit den spitzen Ohren steckt voller Zusatzaufgaben, kniffliger Kämpfe und anderer Herausforderungen. Wir geben euch Tipps, wie ihr euch in der Welt über den Wolken rasch zurechtfindet!

MEISTERT DEN SCHWERTKAMPF!

Die größte Neuerung von **Skyward Sword** gegenüber den Vorgängern ist die 1:1-Steuerung mittels WiiMotion Plus. Ihr tut gut daran, euch schon so früh wie möglich mit der neuen Art, euer Schwert zu schwingen, vertraut zu machen. Wer nur wild fuchtelnd herumrennt, stößt sehr schnell an seine Grenzen. Gerade in den Kämpfen gegen die zahlreichen Bosse ist taktisches Vorgehen Pflicht. Schlagt also nicht sofort zu, sobald ihr die Schwachstelle eines Feindes erkannt habt. Setzt stattdessen euren Angriff bedacht an und achtet darauf, dass ihr den Gegner genau in dem Winkel trefft, in dem ihr es geplant habt. Ansonsten habt ihr gegen Endgegner, die meisterhaft blocken können, wie zum Beispiel der Dunkelfürst Ghirahim, nicht den Hauch einer Chance.

HÖRT AUF PHAI!

Bei vielen Feinden werdet ihr nicht sofort wissen, wie ihr gegen sie vorgehen sollt. Eure treue Begleiterin Phai leistet hier Beistand: Habt ihr eine Spezies ein paar Mal besiegt beziehungsweise seid ihr einige Male erfolglos gegen einen Boss vorgegangen, steht sie euch mit hilfreichen Taktik-Tipps zur Seite, die so mancher vertrackten Situation ihren Schrecken nehmen. Auch ansonsten gilt: Wisst ihr einmal nicht weiter, ist die Chance groß, dass Phai euch helfen kann.

NUTZT DIE ABKÜRZUNGEN!

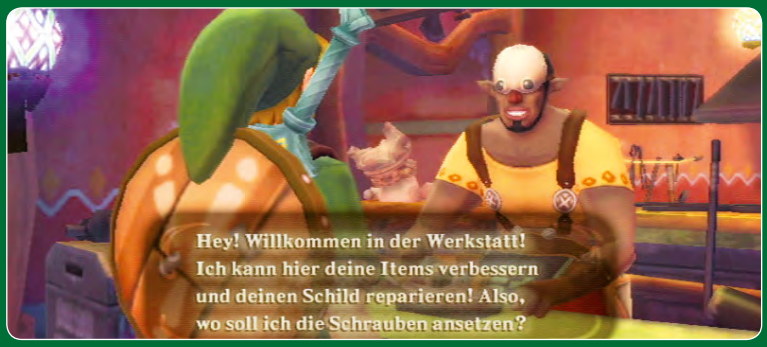
Die drei Hauptgebiete und die Dungeons in **Skyward Sword** sind groß, sehr groß und ihr müsst sie im Verlauf des Abenteuers ziemlich oft besuchen. Da ist es gut, wenn man einzelne Passagen schneller bereisen kann. An vielen Orten findet ihr Möglichkeiten, rascher zwischen Gebieten, in denen ihr schon wart, hin- und herrennen zu können: Mal müsst ihr einen Baumstamm als Treppe benutzen, mal ein versperrtes Gitter öffnen oder eine brüchige Wand sprengen. Auf jeden Fall werden euch diese Abkürzungen viel Zeit – und Nerven – sparen.

SAMMELT INSEKTEN!

In Terris Laden über dem Basar könnt ihr euch, sobald ihr die Schleuder besitzt, das Schmetterlingsnetz kaufen. Über die ganze Welt verteilt und sogar an den unmöglichsten Orten könnt ihr damit Krabbelviecher sammeln, mit denen ihr beim Trankladen im Basar anschließend eure magischen Elixiere verbessern könnt. Diese Trank-Upgrades sind teilweise echt hilfreich, lasst euch diese Gelegenheit also nicht entgehen!

VERBESSERT DIE ITEMS!

An allen möglichen Orten in der Welt über und unter den Wolken findet ihr Sammel-Items wie bunte Steine, Wüstengras oder lila Blumen. Mit diesen könnt ihr die meisten eurer Gegenstände beim Schildmacher im Basar verbessern, etwa euren Schild verstärken oder die Reichweite eurer Schleuder erweitern. Viele dieser Upgrades können bei so manchem schweren Kampf über Sieg und Niederlage entscheiden. Sammelt also fleißig und beweist, dass ihr der grünen Zipfelmütze würdig seid!



SPÜRT DIE AURA!

Zu Beginn des Abenteuers könnt ihr mit der Aurasuche nichts anderes anfangen, als der verschwundenen Zelda nachzuspüren. Das ändert sich aber, je weiter ihr im Spielverlauf kommt, denn es werden immer mehr nützliche Funktionen für diese Wünschelrute der besonderen Art freigeschaltet. So könnt ihr etwa versteckte Herzen aufspüren, Sammel-Items suchen und so manch andere versteckte Gegenstände erschnüffeln. Gerade wenn ihr ein bestimmtes Objekt sucht, etwa um einen Ausrüstungsgegenstand im Basar zu verbessern, ist die Aurasuche also wirklich Gold wert.

KOMPLETTLÖSUNG

THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

Text | Lukas Schmid Zelda ist verschwunden und ihr seid die Einzigen, die sie finden können! Mit der großen Komplettlösung wird die Rettung zum Kinderspiel.

Eines der Rätsel im neuen Abenteuer des Zipfelmützenträgers Link bereitet euch Kopfzerbrechen? Ihr wisst nicht, wie ihr gegen einen der fiesen Endgegner bestehen sollt? Unsere umfangreiche Komplettlösung führt euch sicher durch die Haupt-Quest von **The Legend of Zelda: Skyward Sword**!

TUTORIAL

Was muss ich zu Beginn tun?

Nachdem ihr in eurem Zimmer in der Akademie erwacht seid, begebt ihr euch hinaus in den Gang und durch die große Doppeltür nach draußen. Direkt vor euch seht ihr eine Vogelstatue: Diese dient dazu, euren Spielstand zu speichern und – im späteren Spielverlauf – in eure Heimat, den Wolkenhort, zurückzukehren. Speichert also und sprecht den Mann an, der über euch auf dem Dach steht. Klettert dann mithilfe der Sprintfunktion auf die Holzkisten neben euch und springt zu ihm auf das Dach.

Wo finde ich das Haustier?

Hangelt euch am Holzvorsprung links zur nächsten Plattform.

1 Klettert nun die Ranken hoch, schiebt die Holzkiste näher zur Wand und sammelt den kleinen Racker auf der Spitze der Akademie auf. Bringt ihn zum Mann auf dem Dach zurück, bevor ihr wieder nach unten klettert. Dort sammelt ihr die Ausdauerfrucht vor euch ein – diese werdet ihr im Spielverlauf noch oft benötigen. Rennt dann die Treppe nach oben.

Mein Wolkenvogel ist weg! Wo ist er?

Redet mit Tylor vor der Akademie, dann mit dem Mädchen neben ihm. Geht durch das nun offene Tor rechts von der Vogelstatue und zeigt dem Jungen auf dessen Wunsch hin eine Roll-Attacke. Rennt dann einfach weiter geradeaus. Begebt euch jetzt in Richtung der Statue der Göttin zu der Stelle, an der ihr den Direktor getroffen habt. Redet mit den Kerlen, die aus der Ferne lautstark schreien und geht in die Übungshalle. Holt euch das Übungsschwert aus dem Hinterzimmer, absolviert das Schwerttraining und macht euch auf zum Wasserfall im Osten der Karte. Überquert das Wasser mithilfe der Steinplattformen, zerschlagt

1

Das Haustier befindet sich auf dem Dach der Akademie. Klettert nach dem Gespräch mit dem Lehrer am Holzvorsprung entlang und schiebt die Kiste an die Mauer.

die Bäume, die euch den Weg in die Höhle versperren, mit ein paar geschickten Schwertstreichen und geht hinein.

2 Als eure ersten Gegner erwarten euch Fledermäuse und Schleime, denen ihr mit ganz normalen Schlägen Saures gebt. An den steilen Stellen sprintet ihr nach oben, kleine Mauern überwindet ihr auf dieselbe Weise.

Wie befreie ich meinen Wolkenvogel?

Zerschlagt die vier Seile, welche die Gitterstäbe halten, entsprechend ihrer Ausrichtung. Nun müsst ihr euren ersten Flug meistern: Befolgt dazu die Anweisungen, die Zelda euch gibt. Nach der Zwischensequenz müsst ihr erneut in den Sattel:

3 Folgt dem goldenen Vogel vor euch und weicht den fiesen Attacken eures Rivalen Bado aus. Wenn ihr dem goldenen Gefieder sehr nahe seid, müsst ihr A drücken. Wiederholt das Spielchen zweimal und die Vogelfigur und der Paraschal sind euer.

Im nun folgenden freien Fall steuert ihr mit Bewegungen der Wii-Fernbedienung auf die Mitte des Zieles zu und drückt im richtigen Moment auf den B-Button.

Wo führt die blaue Gestalt mich hin?

Verlasst das Zimmer und folgt dem seltsamen Geist.

4 Nach der kurzen Zwischensequenz besiegt ihr das kleine Monster und klettert die Ranken hinauf. Begebt euch ins Innere der Statue der Göttin und nehmt darin das Schwert der Göttin und die Smaragd-Tafel an euch. Ladet das Schwert durch Emporhalten der Wii-FB auf und feuert einen Himmelsstrahl auf das Siegel vor euch. Setzt dann die Smaragd-Tafel in die Fassung ein.

In einem grünen Outfit verlasst ihr nach dem kurzen Film euer Zimmer und erhaltet von dem Typ davor die Abenteuer-Tasche. Der Lehrer vor der Akademie überreicht euch den Holzschild. Legt, wenn ihr wollt, noch das Schildtraining beim Schwertmeister ab und seht euch ein wenig auf dem Basar um, um zum Beispiel an eine Flasche zu gelangen oder Items einzulagern. Beim Schildmacher könnt ihr, wenn es später mal nötig ist, euren Schild reparieren lassen. Springt dann von der Hauptplattform ab in Richtung Erdland. Fliegt auf die grüne Lichtsäule zu und lenkt euren Vogel in das Wolkenloch.

2

Eure ersten Gegner sind Schleime und diese angriffslustigen Fledermäuse. Ein bis zwei Schläge mit dem Schwert reichen jedoch, um sie fertigzumachen.

3

Weicht Bados Angriffen aus und nähert euch dem Goldvogel. Sobald das Icon auf dem Bildschirm erscheint, drückt ihr den A-Knopf und schnappt euch die Vogelfigur.

4

Folgt der blauen Gestalt den Weg entlang. Das kleine Wesen, das euch auf halber Strecke angreift, ist schnell erledigt. Achtet darauf, dass ihr nicht von der Insel fallt!

Diese fiesen Moblins wollen dem Goronen ans Leder – das müsst ihr natürlich verhindern! Schlagt so zu, dass sie den Angriff nicht mit ihrer Klinge blocken können.

Der erste Kyu, den ihr sucht, versteckt sich auf dem Baum vor Monstern. Führt eine Rollattacke gegen den Baumstamm aus und holt den kleinen Racker so herunter.

DER WEG ZUM TEMPEL DES HIMMELSBLICKS

Was gibt es im Siegelhain zu tun?

Die Pflanzen vor euch besiegt ihr, indem ihr sie entsprechend der Ausrichtung ihrer Mäuler vermöbelt. Springt oder rennt hinab in den großen Graben und brecht das Siegel in der Mitte. Phai lehrt euch nun die Aurasuche, bevor ihr euch mithilfe der Luft-Geysire zur Steintür über euch begebt.
Redet mit der seltsamen Gestalt im Tempel des Siegels und öffnet die Tür in Richtung des Waldes von Phirone.

Wie durchquere ich den Wald?

1 Rettet den Goronen vor euch, indem ihr die Moblins besiegt, die ihn angreifen. Achtet bei euren Angriffen darauf, wie die Gegner ihre Schwerter halten. Klettert die Ranken hinauf und geht durch die kleine Höhle. Rollt dort den Baumstamm über die Kante und schafft so einen Shortcut zum Startgebiet; solche Abkürzungen findet ihr im ganzen Spiel zuhauf, haltet also stets danach Ausschau! Geht dann wieder zurück zum Goronen und nehmt den östlichen Weg. Rettet den Kyu vor den Moblins und verfolgt ihn den steilen Weg hinauf. Im Gebiet mit den vielen Pilzen sucht ihr mithilfe der Aurasuche zweimal diejenigen, in denen der kleine Kerl sich versteckt und schlagt mit dem Schwert darauf.

Wo hält sich der Häuptling auf?

Folgt dem sich windenden Weg im Süden der Karte und besiegt die nervigen Deku-Kerle mit einer Schildattacke. Kappt das Seil vor euch und schwingt euch daran über die Schlucht. Redet im Anschluss mit dem Häuptling und macht euch auf die Suche nach den Kyus.
2 Den ersten Kyu findet ihr ganz im Osten der Karte, wenn ihr durch das Loch neben dem König krabbelt, über das Seil balanciert und die Moblins unter dem Baum besiegt. Rollt dagegen und der Kyu purzelt herab.
Ganz im Westen wartet der zweite Kyu: Klettert hoch und lasst euch durch das Loch im Boden fallen. Hebt hier den Busch auf und ihr habt den kleinen Racker.
Nun klettert ihr im nördlichen Gebiet die Efeu-Ranken hoch, schlagt mit dem Schwert auf den Busch dort und redet den letzten Kyu an. Als Belohnung für eure Mühen überreicht euch der Häuptling die Schleuder.

Was kann ich mit der Schleuder anstellen?

3 Geht zurück zur Aussichtsplattform im Norden und schießt mit der Schleuder auf die eingerollte Liane am Dach, um an dieser hochklettern zu können.
Der nächste Abschnitt führt euch direkt zum ersten Dungeon: Nehmt den Weg rechts, beseitigt das Bienennest mit der Schleuder und balanciert über das Seil. Eine Kletterpartie sowie einen weiteren Balanceakt später steht ihr vor dem Tempel. Feuert auf den roten Kristall über der Tür und geht hinein.

DER TEMPEL DES HIMMELSBLICKS

Was gibt's zu tun im Tempel des Himmelsblicks?

Die Spinnennetze auf dem Weg nach unten durchschneidet ihr einfach mit eurem Schwert. Beseitigt die Bäumchen, die die Ranken versperren, betäubt den Gegner oben mit der Schleuder und klettert schnell hinauf. Betätigt den Kristall und geht durch die Tür.
4 Das Auge im nächsten Raum, das die Tür versperrt, trickst ihr aus, indem ihr euch davor stellt und kreisförmige Bewegungen mit dem Schwert vollführt. Die Kletten im nächsten Zimmer schüttelt ihr durch eine Wirbel-Attacke oder eine Rolle ab. Betätigt den Kristall an der Wand und geht durch die nächste Tür. Die Skulltula besiegt ihr, indem ihr sie mit ein paar Schwertstreichen umdreht und den Kristall auf ihrem Bauch mit einer Stich-Attacke zerstört. Geht aber noch nicht weiter, sondern krabbelt durch das Loch in der Wand und aktiviert den Kristall. Klettert die Ranken hoch und kehrt wieder in den Hauptraum zurück. Durch das angestiegene Wasser ist hier ein weiterer Kristall erreichbar, der eine Tür öffnet. Geht hinein und schwingt euch mithilfe der Lianen an die Stelle zwischen den beiden Skulltulas. Betätigt den Kristall in der Wandnische und schwingt euch mit der zweiten Liane ans andere Ende des Raums. Öffnet die Tür und nehmt die Dungeon-Karte an euch. Anders als in den bisherigen **Zelda**-Spielen zeigt sie Schatztruhen an, Kompasse existieren in **Skyward Sword** nicht.

Am Dach der Aussichtsplattform seht ihr diese eingerollte Ranke. Mit eurer neuen Schleuder könnt ihr sie herabschießen und euch daran zum Ausgang schwingen.

Visiert das Auge an und führt mit dem Schwert kreisförmige Bewegungen aus, um den Glubscher zu verwirren und die versperrte Tür darunter zu öffnen.

1

Nach eurem Sieg über den Stalfos ist der Käfer euer. Steuert ihn durch das Loch in der Decke und betätigt den roten Kristall-Schalter vor der Tür.

2

Ghirahim ist hat das Talent, eure Attacken vorherzusehen. Täuscht also Schläge an und greift dann genau aus der anderen Richtung an, um ihm Schaden zuzufügen.

Klettert im Hauptraum die nun erreichbaren Ranken hoch und öffnet die nächste Tür. Besiegt die Skulltula, verwirrt beide Augen an der Wand auf einmal und nehmt den kleinen Schlüssel, den sie bewachen. Öffnet damit die verschlossene Tür im Hauptraum. Betätigt den Kristall an der Decke und stellt euch im nächsten Zimmer dem Mini-Boss Stalfos. Greift ihn genauso an wie die Moblins, achtet also auf die Stellung seines Schwertes. Wenn er zum Angriff ansetzt, weicht ihr aus oder benützt euren Schild. Eure Belohnung ist der Käfer.

1 Schickt das Insekt durch das Loch in der Decke und betätigt den Schalter außerhalb des Raums, um die Tür zu öffnen. Wieder draußen, schickt ihr euren mechanischen Helfer durch eines der beiden Löcher im Westen des Raums, um einen Kristall zu aktivieren und die Tür darunter zu öffnen.

Schiebt die Metallkiste im oberen Bereich des Raums herab und platziert sie in der Mitte vor der Tür. Klettert auf die Kiste und verwirrt alle drei Augen auf einmal, um einen kleinen Schlüssel zu erhalten. Auf dem Weg hinaus betätigt ihr in dem kurzen Gang mithilfe eures Käfers einen roten Schalter. Zurück im großen, runden Raum besiegt ihr die Hängepflanzen, welche die Tür blockieren, indem ihr sie mit dem Käfer herabschneidet. Besiegt die Stalydra im Raum dahinter, indem ihr alle drei Köpfe auf einmal abschneidet, geht durch die Tür und balanciert über das Seil am Ende des Ganges. Klettert rechts die Ranken hoch und schwingt euch mithilfe der Lianen zum goldenen Schlüssel. Löst das simple Positions-Puzzle bei der Boss-Tür und begebt euch hinein.

Wie besiege ich den Dunkelfürsten Ghirahim?

2 In der ersten Kampfphase trefft ihr Ghirahim, indem ihr mit eurem Schwert eine Schlagrichtung antäuscht und dann schnell in die andere Richtung zuschlagt. Wenn er euer Schwert dennoch erwischt, befreit ihr euch, indem ihr nach oben schlagt. In der zweiten Phase greift der Dunkelfürst euch mit kleinen Dolchen an, die er in eure Richtung wirft – wehrt sie mit Wirbelattacken ab. Sobald er auf euch zurennt, blockt ihr mit eurem Schild und greift ihn sofort danach an. Wiederholt das ein paar Mal, und ein Herz-Container ist euer. Anschließend aktiviert ihr das Siegel an der Quelle mit einem Himmelsstrahl und schnappt euch die Ruinen-Tafel.

DER WEG ZUM TEMPEL DES ERDLANDES

Was kann ich nach dem ersten Tempel tun?

Zurück im Wolkenhort fügt ihr die eben erhaltene Tafel in der Statue der Göttin in die Fassung ein. Geht dann zum Basar und besorgt euch beim Händler einen Eisenschild – ihr werdet ihn im kommenden Abschnitt brauchen. Bei Bedarf könnt ihr euch auch mit weiteren Items wie etwa einer größeren Tasche für eure Deku-Kerne eindecken.

3 Dank eurer Schleuder ist jetzt übrigens auch Terris Laden, der über dem Basar schwebt, zugänglich; läutet mit einem gezielten Schuss an seiner Glocke und klettert hinauf. Neben nützlichen Items wie einer größeren Geldbörse hat er auch ein Schmetterlingsnetz in seinem Sortiment. Damit könnt ihr über die ganze Welt verteilte Insekten sammeln und im Basar zu nützlichen Tränken verarbeiten lassen.

Wo führt mich die Haupt-Quest als Nächstes hin?

Folgt der neuen Lichtsäule zum Vulkan Eldin. Wenn ihr angekommen seid, folgt ihr dem Weg und nehmt euch vor steigender Lava in Acht.

4 In der kleinen Höhle lernt ihr den Umgang mit Donnerblumen und jagt die brüchige Wand in die Luft. Die Tierchen, die sich in den Löchern in der Wand verstecken, besiegt ihr, indem ihr Donnerblumen hineinrollt. Die Feuerolme benötigen eine andere Taktik: Werft die explosiven Gewächse von oben in ihre Panzer. Sind alle Gegner beseitigt, rollt ihr eine Donnerblume über den schmalen Knochenpfad vor euch, um die Lava absinken zu lassen. Geht den Weg ein Stück zurück und segelt mit dem Paraschal in die nun zugängliche Höhle. Nehmt euren Mut zusammen und springt in das Loch hinab. Besiegt hier unten die Moblins, die den armen Mogma ärgern. Kümmert euch aber unbedingt zuerst um den Moblin, der oben auf dem Holzgerüst steht, da dieser sonst immer wieder neue Feinde heraufbeschwört. Der Mogma überreicht euch für euren Sieg die Grabklauen.

3

Terris Laden erreicht ihr, sobald die Schleuder in eurem Besitz ist. Er verkauft allerhand praktische Items, wie das Schmetterlingsnetz oder ein Herzteil.

4

Mit den Donnerblumen, die in großer Zahl in der Mitte dieser Höhle wachsen, bringt ihr das Geröll, das diesen Gang versperrt, zum Einsturz.

1

Die Grabklauen sind sehr vielseitig einsetzbar. Benutzt sie, sobald der Mogma sie euch übergegen hat, um den Wind-Geysir an dieser Stelle aufzubuddeln.

2

Rollt von dieser Stelle aus eine Donnerblume zum Geröllhaufen und sammelt das dritte Schlüsselfragment dahinter ein. Der richtige Rollwinkel ist entscheidend.

1 Grabt mit den Klauen den Luft-Geysir neben euch frei und segelt nach oben. Biegt bei der Weggabelung rechts ab und sucht im nächsten Raum die Stelle, an der Donnerblumen wachsen. Besiegt damit die Gegner in den Löchern und verlasst den Raum. Mithilfe des Luft-Geysirs gelangt ihr aus der Höhle hinaus.

Wie komme ich auf den Berg hinauf?

Die Brücke vor euch fährt aus, sobald ihr euch nähert. Vor euch tut sich ein sehr langer, sehr steiler Weg auf – teilt euch eure Puste gut ein und macht auf den Plattformen auf halber Höhe Zwischenstation. Den Gegner, der Felsen auf euch wirft, besiegt ihr, indem ihr ihn mit der Schleuder trefft, wenn er den Felsen gerade in die Höhle hält. Oben angekommen, sprengt ihr den Holzturm samt Gegner darauf und rennt über die so entstandene provisorische Brücke. Eine steile Passage später seid ihr vor dem Tempel angekommen. Nun müsst ihr die verteilten Schlüssel-Fragmente finden.

Das erste befindet sich fast direkt vor euch, grabt es mit den Klauen aus.

Das zweite Fragment befindet sich am Fuß des steilen Weges links vom Tempeleingang – sprengt ihn mit einer Donnerblume und grabt das Fragment darunter aus.

2 Für Nummer drei sprengt ihr die brüchige Wand neben der steilen Passage, die euch zum Tempel geführt hat, indem ihr von oben eine Bombe hinunterrollt.

Für die letzten beiden Artefakte begebt ihr euch in das Moblin-Dorf rechts vom Eingang und sprengt den Turm. Klettert im Gebiet dahinter über Steinkanten und Ranken zu dem Schalter, der die Brücke ausfahren lässt. Im folgenden heißen Abschnitt biegt ihr sofort rechts ab und rutscht die Rampe hinab. Haltet euch rechts, segelt mithilfe einiger Geysire nach oben und grabt das vierte Schlüsselteil aus.

Rutscht nun ganz nach unten und rennt über die Plattformen, bis ihr rechts von euch einen kleinen Lava-See seht. Sprengt den Abfluss dort mit einer Donnerblume und rollt eine weitere Bombe zur sprengbaren Wand auf der anderen Seite. Darunter grabt ihr das letzte Artefakt aus und begebt euch über den großen Geysir zurück zum Tempel-Eingang.

DER TEMPEL DES ERDLANDES

Was gibt's zu tun im Tempel des Erdlandes?

Rennt geradeaus und trennt die Seile der beiden Halterungen links und rechts von euch mit dem Schwert durch.

3 Für die letzte Halterung schickt ihr euren Käfer rechts neben die Fallbrücke. Den Echsalfos besiegt ihr, indem ihr seine Verteidigungslücken nutzt und seine Attacken mit dem Schild abwehrt. Bringt euren Käfer zum Einsatz, um die Bomben an dem großen Steinkopf in der Lava explodieren zu lassen. Springt auf die Steinkugel und rollt durch die Lava zur Plattform rechts von euch. Kriecht durch das Loch in der Wand, nehmt eine der Donnerblumen und sendet sie durch dasselbe Loch zurück. Geht durch die so geöffnete Tür und besiegt die zwei Echsalfos im Inneren. Ihren Feueratem könnt ihr problemlos mit dem Schild blocken. Für euren Sieg werdet ihr mit der Bombentasche belohnt.

Springt wieder auf die Steinkugel, rollt in den Nord-Westen des Raums und schiebt mit ihr den Steinschalter, der aus der Treppe rechts herausragt, in seine Verankerung. Euer nächstes Ziel ist die Tür im Westen: Springt im Inneren über die Plattformen und fahrt mit der letzten nach oben, um die Dungeon-Karte in Besitz zu nehmen. Rollt dann im Hauptraum zur östlichen Wand und sprengt, auf der Kugel stehend, die brüchige Wand. Die dicken Lava-Kröten auf dem Weg besiegt ihr mit Bomben. Bei der vermeintlichen Sackgasse helft ihr euch mit einer weiteren Bombe weiter. Schneidet das Seil, welches das Tor hält, mit eurem Käfer durch. Das zweite Seil erreicht ihr, indem ihr den Käfer durch die Höhle links auf die andere Seite des Tores steuert. Rollt beim schmalen Lava-Fluss vorsichtig nach oben.

4 Zurück im Hauptraum versenkt ihr den zweiten Steinschalter in seiner Verankerung und geht durch die nördliche Tür nach oben.

Bei der steilen Passage macht ihr einen Zwischenstopp in der Nische in der Mauer links, um nicht von den herabrollenden Felsen erschlagen zu werden. Bei der zweiten steilen Stelle kriecht ihr durch das Loch in der Wand, grabt den Wind-Geysir aus und fliegt

3

Nachdem ihr die Seile an den zwei Schaltern am Boden durchtrennt hat, schickt ihr euren Käfer zum dritten Seil, das sich direkt neben der Zugbrücke befindet.

4

Das Ziel eurer langen Reise auf der Kugel ist dieser farbige Schalter. Schiebt ihn in seine Versenkung, damit die Treppe nach oben fährt und ihr weiterkönnt.

1

Wenn Harrison Ford keine Zeit hat, dann muss eben Link ran: Bringt euch in bester Indiana-Jones-Manier vor dieser tonnenschweren Steinkugel in Sicherheit.

2

Sobald ihr Beradama mittels einer Bombe zu Fall gebracht habt, rennt ihr zu seinem rot glühenden Auge und schlagt so oft es geht mit eurer Klinge zu.

nach oben. Von dieser Plattform aus könnt ihr die Steine, die die Nische in der Wand versperren, sprengen. Anschließend klettert ihr wieder hinab und rennt den Weg nach oben. Euer nächstes Ziel ist die lange Rutsche neben euch, die ihr in gewohnter Manier nach oben entlang lauft. Nehmt dort den goldenen Drachen, den Boss-Schlüssel dieses Tempels, an euch.

1 Rennt wieder nach unten und bringt euch in bester Indiana-Jones-Manier vor dem rollenden Felsen in Sicherheit. Anschließend setzt ihr den Schlüssel in die Boss-Tür und tretet ein.

Wie besiege ich den glühenden Höllenfels Beradama?

2 Sobald Beradama sein Maul öffnet, lasst ihr Bomben hineinrollen. Kommt er euch zu nahe, könnt ihr ihn ebenfalls mit Bomben in die andere Richtung drängen. Sobald er eine Bombe geschluckt hat, fällt ein Teil seines Panzers ab. Nutzt diesen Moment, um zu ihm hinzurennen und das freiliegende Auge zu attackieren. Wenn er auf euch zurennt, lauft ihr mit eurer Sprintfunktion in die andere Richtung. Den Feuerbällen, die er spuckt, kann man leicht ausweichen. Wiederholt die Taktik mit den Bomben-Bonbons und den Angriffen auf das Auge ein paar Mal, damit ein weiterer Herz-Container in euren Besitz übergeht. Aktiviert das Siegel an der Quelle und nehmt die Bernstein-Tafel an euch. Bringt diese zurück zur Statue der Göttin im Wolkenhort und setzt sie ein. Sofern euer Schild in Mitleidenschaft gezogen wurde, könnt ihr ihn im Basar reparieren lassen und euch mit euren mühsam verdienten Rubinen eine größere Bombentasche kaufen.

DER WEG ZUM RANELLE-STEINWERK

Ich bin frisch gestärkt! Wie geht es weiter?

Dadurch, dass ihr die Bernstein-Tafel eingesetzt habt, könnt ihr euch nun zur Wüste Ranelle begeben. Dort angekommen, seht ihr direkt vor euch eine alte, verrostete Lore. Schiebt sie entlang der Gleise gegen die Wand, um daran emporklettern zu können.

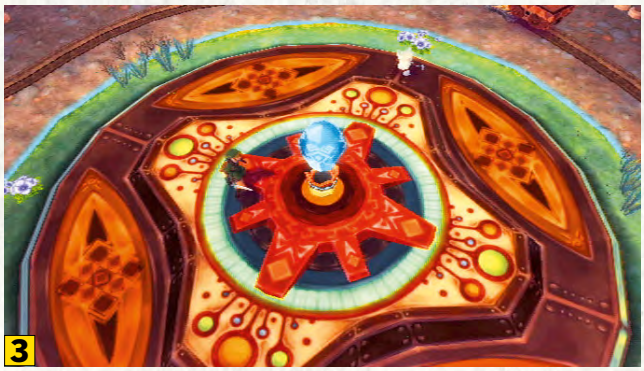
3 In dem runden Raum schlagt ihr mit dem Schwert auf den seltsamen Stein in der Mitte: Dadurch wird eure unmittelbare Umgebung in die Vergangenheit versetzt. Fahrt mit der nun aktivierten Lore in das südliche Tor und werft hier Bomben in die Hände der Statuen an den Wänden. Sie fallen um und ermöglichen euch, auf ihren Rücken den Sand zu überwinden. Die Sandmonster im nächsten Raum besiegt ihr mit Bomben, rollt anschließend zwei weitere Bomben über den Treibsand links, um den verborgenen Zeitkristall zu aktivieren. Verlasst das Bergwerk und tretet hinaus in die Wüste.

Was gibt es in der Wüste zu entdecken?

Nehmt euch vor den fiesen Rammattacken der elektrischen Riesenschnecken in Acht – es ist nicht ganz einfach, ihnen auszuweichen. Sind die Schnecken benommen, könnt ihr sie mit zwei, drei gezielten Schwertschlägen erledigen. Passt außerdem gut auf, dass ihr aus Versehen nicht in den Treibsand steigt. Rechts vor euch seht ihr zwei große, metallene Kisten. Klettert auf die Steinmauer daneben und springt auf die näher positionierte der beiden Kisten. Werft eine Bombe in das Loch an der Oberseite der anderen Kiste und betätigt den Zeitkristall darin. Beschützt nun den kleinen Roboter, indem ihr die Moblins mit den Elektro-Schwertern besiegt. Als Dank für seine Rettung überlässt er euch eine modifizierte Version eures Käfers, den Greifkäfer.

4 Mithilfe des Käfers sammelt ihr die Donnerblume am Wipfel des Baumes neben euch ein und bugsiert sie in die ansonsten unerreichbare Statue im Treibsand, um eine Plattform zu schaffen. Werft eine weitere Bombe in die zweite Statue und überquert das Sandloch.

Nehmt euch in diesem Gebiet stets vor dem großen Vogel, der bedrohlich über Links Kopf kreist, in Acht, da er mit Steinen nach euch wirft. Über den Sandsee vor euch gelangt ihr, indem ihr die Riesenschnecken mithilfe des Greifkäfers mit Bomben niederwerft und ihre Panzer als Plattformen nutzt. Beim nächsten See wiederholt ihr diese Taktik, jedoch müsst ihr euch aufgrund der Strömung auf den Schneckenhäusern treiben lassen, um zum sicheren Ausgang zu kommen.


3

Steine der Zeit wie diesen hier werdet ihr im Verlauf des Abenteuers noch sehr oft sehen: Ein Schlag mit dem Schwert und ihr befindet euch in der Vergangenheit.

4

Die Erweiterung eures Käfers ist eine feine Sache: Sammelt die Donnerblume auf, die sich auf dem toten Baum im Treibsand befindet und werft sie in die Arme der Statue.

1 Im Inneren des hohlen Baumes befindet sich ein Zeitkristall. Um ihn zu aktivieren, greift ihr auf euren Käfer zurück und werft von oben eine Donnerblume hinein.

2 Hinter der Statue wartet die erste Maschine auf euch. Reist mithilfe des Steines der Zeit in die Vergangenheit und betätigt sie, indem ihr euer Schwert hineinsteckt.

Wie gelange ich über die Abgründe in diesem Gebiet?

Aktiviert den Zeitkristall auf dem Felsen und reist in die Vergangenheit.

1 Fahrt mit der nun zugänglichen Lore und lasst auf der anderen Seite eine Donnerblume auf den Zeitkristall im Inneren des hohlen Baumstumpfes fallen. Lenkt euren Käfer dann unter die Wurzeln des Baumes und betätigt den roten Kristall, um die nächste Lore benutzen zu können. Redet kurz mit dem Goronen, von ihm erfahrt ihr, dass der Tempel der Zeit unzugänglich ist – nun heißt es, einen anderen Weg zu finden! Der nächste Zeitkristall ist unter einem Steinhaufen auf einem der drei Steinpfeiler neben euch versteckt – euer Greifkäfer und eine wohlplatzierte Donnerblume helfen hier weiter. Besiegt die Gegner und fahrt die Lore ein Stück nach vorne. Aktiviert den nächsten Zeitkristall, überquert den Abgrund und verlasst das Gebiet.

Auf welche Weise bringe ich den kaputten Mechanismus wieder in Gang?

Euer Ziel ist es, drei Maschinen zu aktivieren, um anschließend den Haupt-Mechanismus in der Mitte des Gebiets bedienen zu können. Nehmt hier eure modifizierte Umgebungs-Karte zur Hand: Sie zeigt euch den sicheren Weg über den Treibsand. Markiert am besten die Wegkreuzungen, um euch auch ohne ständiges Kartengucken zurechtzufinden. Auf diese Weise gelangt ihr an der westlichen Wand zu den Statuen, die ihr mit Bomben zu Fall bringt.

2 Betätigt den Zeitkristall dahinter und bringt die Maschine daneben zum Laufen, indem ihr euer Schwert hineinsteckt.

Die zweite Maschine befindet sich im Norden der Wüste, auf der Karte als rechteckiges, weißes Häuschen dargestellt: Sprengt die Wand davor und geht hinein. Unter dem mittleren Geröllhaufen befindet sich ein Zeitkristall – eine Bombe und einen Schwertstreich später habt ihr den Raum in die Vergangenheit versetzt. Benützt euren Käfer, um die elektrische Kugel, die vor euch auf dem Boden liegt, zum inaktiven Bodenschalter an der nördlichen Wand zu befördern. Stellt euch anschließend auf den Schalter und bugsiert die Kugel mit eurem Schwert in die kleine Mulde direkt vor euch. Aktiviert nun die zweite Maschine und kehrt zurück in die Wüste.

Im Südosten entdeckt ihr ein weiteres Häuschen. Wie zuvor findet ihr unter dem mittleren Geröllhaufen einen Zeitkristall.

3 Betätigt ihn aber noch nicht, sondern gelangt stattdessen mithilfe der Riesenschnecken, die ihr wie gewohnt umwerft, auf die andere Seite des Raums. Aktiviert erst jetzt den Kristall, indem ihr mit eurem Käfer dagegen fliegt. Bugsiert die nächste Elektro-Kugel mit dem Käfer zu euch, um auch diesen Boden-Schalter mit Strom zu versorgen, und aktiviert auf diese Weise die dritte und letzte Maschine.

Kehrt nun zum Haupt-Mechanismus zurück und sprengt den Steinhaufen davor, um auch hier einen Zeitkristall freizulegen. Schiebt euer Schwert in den Schlitz des Mechanismus und stellt die drei Symbole an dieselben Positionen, in denen sie auch auf der Karte abgebildet sind: den Stein an die zweite Stelle von links, die Flamme ganz rechts unten und den Blitz ganz genau in die Mitte. Ab geht es in den dritten Tempel von **Skyward Sword**!

DAS RANELLE-STEINWERK

Was gibt's im Ranelle-Steinwerk zu tun?

Die kleinen Spinnen besiegt ihr mit einem einzelnen Schlag mit dem Schwert, gegen die Sandkröten geht ihr wie gewohnt mit Bomben vor. Schickt euren Greifkäfer mit einer Donnerblume zur Statue links im Treibsand und springt über die so entstandene Plattform. Zieht an dem Schalter an der Wand und begebt euch dann auf die rechte Seite des Raums, wo ihr einen weiteren Schalter betätigt, um die Tür vor euch zu öffnen. Besiegt die beiden Stalydras und schiebt die Kiste in der linken oberen Ecke gegen die Wand, um zur nördlichen Tür zu gelangen.

4 Zerstört im nächsten Raum die Holzkisten, welche die Leiter rechts von euch blockieren, indem ihr mit dem Käfer eine Donnerblume darüber abwerft. Oben nehmt ihr den kleinen Schlüssel in Besitz.

Kehrt zurück in den vorherigen Raum und benutzt den Schlüssel an der versperrten Tür. Die explosiven Ballombas hier schleudert ihr mit eurem Schwert gegen Wände, um sie zu besiegen. Aus

3 Wie zuvor auf dem Treibsand-See nutzt ihr die Häuser der Riesenschnecken und gelangt auf diese Weise zum Schalter auf der anderen Seite des Raums.

4 Die Holzkisten rechts im Bild blockieren die Leiter. Dank des Greifkäfers sammelt ihr aber einfach eine Donnerblume ein und bombt die Hindernisse aus dem Weg.

1

Besiegt die Strahlzyklopen, indem ihr sie mit dem Schwert in Scheiben schneidet. Der Laser, den sie mir ihrem Auge schießen, fügt euch richtig viel Schaden zu.

2

Sobald ihr den magischen Krug eingesackt habt, könnt ihr im Raum mit dem Stalydras die Kiste vom Sand, der sie blockiert, befreien und sie auf den Schalter stellen.

der Ferne könnt ihr sie auch mit der Schleuder zum Platzen bringen. Beseitigt mithilfe eures Käfers und einer Donnerblume die störende Holzkiste rechts von euch und klettert ganz nach oben. Stellt euch auf den Bodenschalter und sendet von dieser Position aus den Greifkäfer zum Zeitkristall.

1 Klettert wieder herunter und besiegt den Strahlzyklopen vor euch, indem ihr zuerst seinen Körper durch waagrechte Schwertschläge zerstört und ihm dann ins Auge stecht. Später werdet ihr auf zweistöckige Versionen dieses Gegners treffen, die ihr aber auf genau dieselbe Art und Weise fertigmachen könnt. Sprintet über die roten Rollbänder und klettert die Leiter hinab. Lauft jetzt über das besonders lange Rollband und sammelt während des Rennens Ausdauerfrüchte ein, damit euch nicht auf halbem Weg die Puste ausgeht. Klettert die Leiter hinauf und rennt über das nächste Rollband, bevor ihr den Strahlzyklopen besiegt und den Schalter an dieser Stelle betätigt. Rennt zurück zu der auf diese Weise geöffneten Tür und geht in den nächsten Raum. Die Steinbrocken auf den Säulen beseitigt ihr entweder mittels Bomben oder indem ihr die Ballombas dagegen schleudert. Springt über die Säulen, um zur nördlichen Wand zu gelangen. Solltet ihr herunterfallen, kehrt einfach zur Leiter am Anfang des Raums zurück – aber Vorsicht vor den Stacheln, die hier aus dem Boden sprießen! Klettert die Leiter hinauf, öffnet die Kiste und nehmt den magischen Krug an euch. Die Ballombas könnt ihr mit dem magischen Krug ab sofort einfach wegblasen.

Geht zur westlichen Tür und blast mit dem Krug den Sand weg, der sie blockiert.

2 Kehrt in den Raum mit den Stalydras zurück und entfernt mit dem Krug die Sandhaufen in der rechten oberen Ecke. Stellt die Kiste auf den freigelegten Schalter und geht durch die geöffnete Tür. Springt über die Plattformen und legt den Zeitkristall unter dem großen Sandhaufen vor euch frei. Aktiviert ihn und bringt die fahrbare Plattform in Bewegung, indem ihr Wind auf das auf ihr montierte Windrad strömen lasst. Blast mit dem Krug nun auf das Windrad über der Gittertür, um diese zu öffnen. Den fliegenden Gegner macht ihr unschädlich, indem ihr die Raketen, die er wirft, mit dem Schild blockt und zurückschleudert. Fahrt mit der nächsten Plattform über den Abgrund und öffnet die Tür mithilfe des Windrads daneben.

Besiegt hier die Stalydras, schiebt die Metallkiste gegen die Wand und klettert an ihr hoch. Vor euch seht ihr ein Gitter mit einer Kiste und einem Sandhaufen dahinter.

3 Pustet den Haufen durch das Gitter hindurch weg und aktiviert den Zeitkristall dahinter mit einem Himmelstrahl. Der Armos, der nun vor euch auftaucht, ist recht einfach zu besiegen: Öffnet seinen Mund, indem ihr mit dem magischen Krug Wind auf das Windrad an seinem Kopf pustet und führt anschließend einen Schwertstich auf den Kristall in seinem Rachen aus. Wiederholt das noch einmal und er ist besiegt. Nehmt nun die Dungeon-Karte an euch und verlasst den Raum durch die geöffnete Tür. Wie vorhin, als ihr die versteckten Maschinen gesucht habt, befinden sich auch unter dem Treibsand in diesem Raum versteckte Pfade. Zieht eure Karte zurate, um zu erfahren, wo sie verlaufen. Ganz links oben, am Ende des Treibsandes blast ihr den Sandhügel zur Seite und klettert durch das Loch dahinter. Im nun folgenden Gebiet ist es ratsam, den gesamten am Boden verteilten Sand zu beseitigen, um die versteckten Stacheln zu sehen. In der Mitte des Raums entdeckt ihr auf diese Weise außerdem den Schalter, der die nächste Tür öffnet.

Entfernt hier den Sandberg und betätigt den Zeitkristall, der sich auf der Lore darunter befindet. Geht neben der Lore entlang, um über den Abgrund zu kommen und aktiviert auf halber Strecke das Windrad, damit sie weiterfahren kann. Den Laserstrahlen weicht ihr aus, indem ihr euch auf der jeweils anderen Seite der Lore versteckt. Besiegt den Strahlzyklopen und aktiviert am Ende der Fahrt die nächste Lore.

4 Folgt ihr erneut über den Abgrund und betätigt das Windrad neben euch. Geht durch die geöffnete Tür und klettert die Ranken hoch. Werft die Statuen vor euch mit Bomben um, springt über die Plattformen und betätigt den Zeitkristall. Rennt anschließend über das rote Rollband – passt dabei auf die Ventile auf, deren heißer Dampf euch hinunterstoßen kann – und fahrt mit der Wind-Plattform über den Ab-

3

Hinter diesem Gitter versteckt sich nicht nur eine Truhe, sondern auch ein Zeitkristall. Befreit ihn mit dem Krug vom Sand und aktiviert ihn mit dem Himmelsstrahl.

4

Dieses Windrad zu betätigen, ist recht stressig. Besiegt zuerst den Strahlzyklopen und bringt es zum Laufen, bevor die Lore mit dem Zeitkristall vorbeigefahren ist.

1

Die parallel auf der anderen Seite des Raums befindlichen Nischen offenbaren euch die Reihenfolge, in der ihr diese roten Kristalle aktivieren müsst.

2

Moldoghad greift euch mit seinen Scheren an. Sobald ihr sie zerstört habt, vergräbt er sich im Boden. Holt ihn mit dem Krug nach oben und gebt ihm Saures.

grund. Werft die drei Statuen an der Wand um, um den versteckten Code dahinter zu sehen – ihr werdet ihn bald benötigen. Fahrt mit der nächsten Windplattform zur anderen Seite des Raums und sprengt dort ebenfalls die Statuen.

1 Sind alle drei Statuen gefallen, betätigt ihr die Kristalle dahinter in Fahrtrichtung der Plattform in folgender Reihenfolge: Eins, drei, zwei. Geht durch die geöffnete Tür, besiegt die beiden Armos, und das uralte Gebilde, der Boss-Schlüssel dieses Dungeons, ist euer. Geht durch die nächste Tür, fahrt mit der Lore über den Abgrund und setzt den Schlüssel in die Boss-Tür ein.

Wie besiege ich den dunklen Äonenskorpion Moldoghad?

2 Der Riesenskorpion greift euch mit seinen zwei gewaltigen Zangen an. Attackiert sie, sobald er eine davon öffnet, entsprechend ihrer Position mit dem Schwert. Sobald die erste Zange weg ist, greift Moldoghad euch zusätzlich mit der Spitze seines Schwanzes an – weicht einfach aus, wenn er zum Schlag ansetzt. Zerstört auch die zweite Zange und der Boss ändert seine Taktik. Sobald er sich im Sand vergraben hat, zückt ihr den magischen Krug und blast den Sand dort, wo ihr seine Bewegungen seht, zur Seite. Er taucht daraufhin wieder auf und attackiert euch mit dem Stachel. Weicht aus und greift sein verwundbares Auge mit Stichattacken an. Zieht er seinen Panzer vor das Auge, hat er vor, euch zu rammen. Weicht dann aus und greift anschließend weiter an. Nach ein paar Wiederholungen ist das Ungeziefer Geschichte und ein neuer Herz-Container gehört euch. Geht durch die Tür, aktiviert den Zeitkristall und steigt in die Lore. Nach der nächsten Zwischensequenz erhaltet ihr das Instrument dieses **Zelda**-Spiels, die Lyra der Göttin.

UNTERWEGS ZUR STURMWOLKE

Was kann ich mit der Harfe anstellen?

Kehrt zurück zum Wald von Phirone und begebt euch in den Tempel des Siegels, dort, wo ihr zu Beginn des Abenteuers die seltsame, alte Gestalt getroffen habt. Befolgt die Anweisungen, um die Harfe im richtigen Takt zu spielen, und ihr lernt die Hymne der Göttin. Rennt nun aus dem Tempel und zum Grund des Siegelhains.

Wie besiege ich den Verbannten?

3 Euer Ziel ist es, den gigantischen Dämon daran zu hindern, den Siegelhain zu verlassen. Schlagt dazu auf seine weißen Zehen ein, bis sie alle verschwunden sind. Sobald er umfällt, rennt ihr zu seinem Kopf und versenkt das Siegel darin, indem ihr mit dem Schwert von unten nach oben schlagt. Er beginnt jetzt, auf dem Bauch den Weg nach oben zu rutschen. Benutzt die Wind-Geysire, um vor ihn zu gelangen, und beginnt wieder, auf seine Zehen einzuschlagen. Weicht den Schockwellen seiner Schritte aus und passt auf, dass er euch nicht zertrampelt. Schlagt wieder auf das Siegel an seinem Kopf ein und wiederholt die gesamte Abfolge anschließend noch ein weiteres Mal. Kehrt nach eurem Sieg in die Mitte des Hains zurück und versiegelt den Verdammten wieder in seinem Gefängnis.

Der Verdammte ist besiegt – aber wie geht es jetzt weiter?

Reist von der Vogelstatue vor dem Wald von Phirone aus zurück in den Wolkenhort. Stattet dem Direktor in seinem Zimmer im ersten Stock der Akademie einen Besuch ab und hört, was er zu sagen hat. Geht nun zu dem Windrad, das sich auf dem Weg zwischen Akademie und Absprungsplattform befindet, und richtet es mithilfe des magischen Kruges in Richtung des Turmes des Lichts aus. Das zweite Windrad, das sich links vom Turm des Lichts auf dem Hügel befindet, bereitet euch etwas größere Probleme. Redet zuerst mit dem Mann beim Turm und anschließend mit dem Vater von Doruco – dem Mann, der im Basar eure Items verbessert. Ihr findet ihn in seinem Haus. Geht danach zu Doruco selbst und gebt ihm eine Äonenblume. Falls ihr noch keine besitzen solltet, kehrt ihr flott nach Ranelle zurück und sammelt sie dort in der Vergangenheit ein. Sie ist recht häufig und daher sehr leicht zu finden. Sobald Doruco seinen Roboter repariert hat, reist ihr zurück zum Vulkan Eldin und landet direkt vor dem Eingang zum Tempel des Erdlandes.

4 Erinnert ihr euch, wo ihr das zweite Schlüsselfragment in diesem Gebiet gefunden habt? Genau dort liegt auch das Windrad,

3

Nicht auf dem Bild: Der Rest des riesigen Verdammten. Schlagt dem gigantischen Monster auf die Zehen und versenkt, sobald er fällt, das Siegel in seinem Kopf.

4

Diese Stelle kennen wir doch: Genau dort, wo ihr damals ein Schlüsselfragment gefunden habt, bergt ihr mithilfe des Roboters jetzt auch das verlorene Windrad.

1

Mit den Kristallen links versenkt ihr die Hindernisse im Boden und hebt sie auch wieder hervor. Eine bestimmte Taktik, um die Brücke zu bauen, ist dabei nicht vonnöten. Schiebt die einzelnen Teile der Brücke einfach so lange herum, bis sie stimmig in einer Reihe stehen, und befördert sie an die richtige Position.

das ihr sucht. Rutscht also links vom Tempeleingang die Schräge hinab und ruft mithilfe von Phai den Roboter herbei. Kehrt zum Wolkenhort zurück und richtet auch das zweite Windrad in Richtung des Turmes des Lichts aus. Klettert jetzt auf den Turm und spielt auf seiner Spitze mit eurer Harfe die Hymne der Göttin. Schwingt euch auf euren Vogel und folgt dem heraufbeschworenen Lichtstrahl, der euch das nächste Ziel anzeigt. Passt während des Fluges auf, dass euch die Windhosen nicht vom Rücken eures gefiederten Freundes werfen und steuert genau auf das Loch in den Wolken zu.

Ganz schön düster in dieser Sturmwolke! Wo muss ich hin?

Folgt weiter dem Lichtstrahl, der euch den Weg weist. Die Gegner in den Wolken könnt ihr nicht besiegen – weicht ihnen also so gut wie möglich aus. Am Ende eures Fluges landet ihr auf der Plattform vor dem Turm.

1 Eure Aufgabe ist es, die Brücke so auszurichten, dass ihr zum Eingang des großen Turmes vor euch gelangen könnt. Dies klingt kompliziert, ist allerdings wesentlich einfacher, als es auf den ersten Blick scheint. Mit den drei farbigen Kristallen könnt ihr die Hindernisse auf dem kreisförmigen Gebilde ein- und ausfahren. Mit dem großen, steinernen Drehschalter daneben bewegt ihr die Brückenteile vorwärts. Eine wirkliche Taktik für den Erfolg ist nicht nötig, blockiert einfach die Brückenteile mithilfe der Hindernisse so, dass sie am Ende auf einer Linie stehen und bewegt das ganze Gebilde anschließend auf die Position vor dem Turm. Krabbelt durch das kleine Loch und ihr findet euch in der Stätte der Lieder wieder.

2 Aktiviert das Siegel in der Mitte der Halle mit dem Himmelsstrahl und ihr lernt ein neues Lied für eure Harfe: Farores Mut. Euer nächstes Ziel kennt ihr schon ziemlich gut: Begebt euch zurück zum Wald von Phirone. Das Ziel eurer Reise ist die Aussichtsplattform vor dem Eingang zum tiefen Wald.

3 Direkt davor seht ihr ein paar blaue Schmetterlinge herumflattern. Spielt anschließend das eben gelernte Lied auf eurer Harfe und stoßt euer Schwert in den Boden. Schon geht es weiter zum nächsten Abschnitt ...

2

Aktiviert in der Stätte der Lieder das Siegel, indem ihr einen Himmelsstrahl darauf schießt. Anschließend lehrt euch Phai „Farores Mut“, ein neues Lied für eure Harfe.

3

Die lustig herumflatternden, blauen Schmetterlinge zeigen euch an, wo ihr das frisch gelernte Lied klimpern müsst. Dadurch begebt ihr euch in Farores Sairen.

1

Die fünfte Träne findet ihr, wenn ihr neben dem Baum, der von giftigem Wasser umgeben ist, die Ranken bis ganz nach oben klettert. Auch die vierzehnte Träne findet ihr in der Nähe eines Baumes, und zwar im Gebiet mit den vielen Pilzen.

DER WEG ZUM HÖHLEN-HEILIGTUM

Wo finde ich die fünfzehn Tränen in Farores Sairen?

1 Zu Beginn dieser Prüfung erhaltet ihr das Seelengefäß, in dem ihr die zu suchenden Tränen aufbewahrt. Neben den Tränen findet ihr über das Gebiet verteilt sogenannte Signalfrüchte – sie zeigen euch für eine halbe Minute mittels leuchtender Lichtsäulen an, wo sich die restlichen Tränen befinden.

2 Sollten euch die Wächter erspähen, schnappt ihr euch schnell eine Träne, um für anderthalb Minuten eure Ruhe zu haben. Sollte euch einer von ihnen dennoch mit seinem Schwert erwischen, müsst ihr alle fünfzehn Tränen erneut sammeln, seid wachsam!

Die erste Träne findet ihr vom Startgebiet aus direkt vor euch.

Dreht euch für die zweite Träne um und sammelt sie am Dach des Tempels auf.

Links von eurer Startposition liegt die dritte Träne auf dem Boden und wartet darauf, eingesammelt zu werden.

Ein Stück weiter, neben dem Baum inmitten des giftigen Wassers, findet ihr die vierte Träne.

Nummer fünf befindet sich direkt daneben. Klettert die Ranken hoch, um an die Träne heranzukommen.

Geht zu dem kleinen Loch, durch das ihr klettern könnt, und findet dort die sechste Träne.

Krabbelt durch das Loch und klettert danach rechts den Hügel hinauf für die siebente Träne.

Geht von hier aus nach links und balanciert über das Seil, um euch Nummer acht zu schnappen.

Springt runter und ihr seht vor euch eine große Pfütze mit Giftwasser. Die neunte Träne liegt direkt daneben.

Gleich daneben seht ihr Träne Nummer zehn. Springt eine Stufe tiefer, um sie einzusammeln.

Links von der Pfütze klettert ihr zweimal nach oben und seht die elfte Träne vor euch.

Auf dem steilen Stück Weg unterhalb der Pfütze wartet Nummer zwölf darauf, eingesammelt zu werden.

Oberhalb der steilen Passage liegt Träne Nummer 13.

In dem Gebiet mit den vielen Pilzen findet ihr die 14. Träne neben einem Baum. Nehmt euch vor dem giftigen Wasser in Acht, das um den Baum herum an- und abebbt!

Die 15. und letzte Träne findet ihr ein paar Meter neben der letzten, vor dem versperrten Ausgang. Sobald ihr sie in Besitz genommen habt, begebt ihr euch möglichst vorsichtig zurück zum Startgebiet. Die Belohnung für eure Mühen ist die Wasserdrachenschuppe, mit der ihr ab sofort tauchen könnt.

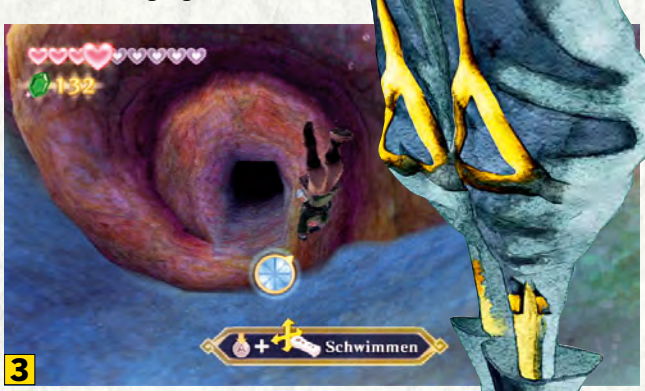
3 Wieder zurück in der normalen Welt begebt ihr euch zu dem kleinen Teich in der Nähe des Häuptlings und taucht unter den Wurzeln des Baumes hindurch in sein Inneres.

Jetzt befinde ich mich im großen Baum. Wie geht es von hier aus weiter?

Schwimmt den kleinen Gang entlang. Sollte euch die Luft ausgehen, taucht ihr einfach durch eine der zahlreichen Luftblasen. Klettert am Ende des Ganges die Ranken hoch und springt auf die Holzschaukel vor euch. Nutzt den magischen Krug, um Schwung zu holen und gelangt auf diese Weise auf die zweite Schaukel. Von dieser aus springt ihr nun weiter und begebt euch durch den Ausgang zur Außen-

2

Die größte Gefahr in den Sairen sind diese Kollegen mit den Laternen. Sobald ihr ihnen zu nahe kommt, folgen sie euch unbarmherzig und rufen die Wächter herbei.



3

Mit der Wasserdrachenschuppe im Gepäck schwimmt ihr durch die Wurzeln ins Innere des großen Baumes.

An dieser Stelle sind eure Zeichenkünste gefragt: Zeichnet einen Kreis, um das Tor zu öffnen. Wie unser Bild zeigt, ist Talent dafür keine notwendige Voraussetzung.

Mit dem Schraubensprung könnt ihr unter Wasser Feinde attackieren. Schleudert den Kugelfisch gegen die brüchige Wand, um in der Höhle weiter voranzukommen.

seite des Baumes. Klettert an den Ranken an seiner Seite an ihm empor. Die kleinen Spinnen und das Bienennest, die euch den Weg versperren, erledigt ihr entweder mit eurer Schleuder oder dem Käfer. Kehrt oben wieder in den Baum zurück und stellt euch dem Riesen-Moblin, der den schmalen Pfad vor euch bewacht. Schlagt zuerst seinen Schild mit ein paar gezielten Schlägen kaputt und greift ihn dann ganz normal an. Sobald er euch mit seiner Waffe attackiert, weicht ihr geschickt mit einem Rückwärtssalto aus. Rennt den Weg nach oben und weckt dort den schlafenden Kyu an der Spitze, indem ihr ihn mit dem Käfer anstupst. Springt dann vom Baum herab und begebt euch wieder zur Aussichtsplattform. Begutachtet das Symbol am Dach und rennt dann zum Tor ganz im Süden der Karte.

1 Ladet vor dem Tor den Himmelsstrahl auf und malt mit der Spitze eures Schwertes einen Kreis an die angegebene Stelle. Tretet durch das geöffnete Tor und springt am Ende des Stegs ins Wasser.

Wo führen mich die Fluten des Floria-Sees auf meiner Reise hin?

Die Strömung treibt euch automatisch in die Höhle vor euch. Folgt dem seltsamen Tintenfisch und zerstört die Holzplanken, die euch den Weg versperren, mit Schraubensprüngen.

2 Im folgenden Raum schleudert ihr einen der explosiven Fische mit einer Schraube gegen die brüchige Wand und schwimmt weiter. Mithilfe eines Schraubensprunges gelangt ihr nun über das Gitter vor euch. Die kleine Mauer überwindet ihr auf dieselbe Weise. Die großen Fische vor euch besiegt ihr mit Schrauben. Schwimmt weiter und ihr trefft am Ende des Weges auf den Wasserdrachen, der euch bittet, ein spezielles Wasser für ihn zu finden. Durch den Ausgang vor euch geht es zurück zum Wald von Phirone.

Euer nächstes Ziel ist der Tempel des Himmelsblicks, der allererste Tempel, den ihr zu Beginn des Spiels besucht habt. Begebt euch also durch den Eingang ins Innere des Dungeons.

Zurück im ersten Tempel – was hat sich hier seit meinem letzten Besuch verändert?

Eine ganze Horde neuer Gegner bevölkert dieses vertraute Gebiet. Euer Ziel ist die mit einem X markierte Stelle auf eurer Karte. Marschiert den gewohnten Weg durch den Dungeon und ihr werdet merken, dass die Tür, für die ihr damals einen Schlüssel benötigt habt, erneut verschlossen wurde. Geht durch die Tür rechts davon und schwimmt durch das kleine Loch am Grunde des Raumes.

3 Klettert die Ranken rauf und grabt mit euren Klauen den kleinen Schlüssel aus. Schließt damit die Tür auf und geht weiter. Im nördlichsten Raum besiegt ihr die beiden Moblins, die mit Pfeilen auf euch schießen, indem ihr mit eurem Käfer Donnerblumen auf sie werft. Balanciert anschließend über das Seil und geht zurück in den Endgegnerraum. Statt dem Boss warten hier nun drei Stalfos darauf, von euch besiegt zu werden. Schlagt dort zu, wo sie sich nicht mit ihren Schwertern schützen und weicht ihren Angriffen aus. Nach eurem Sieg begebt ihr euch zur heiligen Quelle und sucht mithilfe der Aurasuche die Stelle im Wasser, an der ihr heiliges Wasser in eine Flasche füllen könnt. Kehrt damit zum Wasserdrachen zurück und betretet den Tempel vor euch mit einem Schraubensprung.

DAS HÖHLEN-HEILIGTUM

Was gibt's zu tun im Höhlen-Heiligtum?

Im großen, runden Raum mit der Statue in der Mitte zieht ihr den Schalter an der rechten Wand und geht durch die Tür. Springt hinab auf die Blätter im Wasser und geht an Land. Zerschneidet die Spinnennetze und geht einfach unter ihnen durch.

4 Trefft die leuchtenden Steine an der Tür vor euch in der Reihenfolge oben-unten-links-rechts, um sie zu öffnen. Im nächsten Raum springt ihr von oben auf das Blatt im Wasser, um es umzudrehen und den Weg darunter freizumachen. Schwimmt hindurch und sammelt den kleinen

Der erste Tempel wurde seit eurem ersten Besuch von Feinden überrannt und die Tür erneut verschlossen. Buddelt den kleinen Schlüssel aus und öffnet sie wieder.

Betätigt die Kristalle an der Tür in der angegebenen Reihenfolge, um sie zu öffnen. Benutzt dazu euer Schwert und schlagt in den entsprechenden Richtungen zu.

1 Diesen Schalter könnt ihr nur mit eurem neuen Spielzeug, der Peitsche, betätigen. Aktiviert ihn, um eine Wasserfontäne zu erzeugen und den Raum verlassen zu können.

2 Mit der Peitsche könnt ihr nicht nur über Abgründe schwingen und Schalter betätigen, sondern auch Seerosenblätter, die auf dem Rücken liegen, umdrehen.

Schlüssel ein. Springt in die Wasserfontäne, um wieder nach oben zu gelangen. Wieder zurück im runden Hauptraum benutzt ihr den Schlüssel, um die versperrte Tür zu öffnen. Hüpft in den Abgrund hinab und stellt euch dem Mini-Boss Stalmeister, einer stärkeren Version des Stalfos. Statt mit zwei kämpft er mit ganzen vier Schwertern gegen euch, die Taktik bleibt aber dieselbe: Dort, wo er nicht mit seinen Schwertern blockt, schlagt ihr zu. Aufgepasst, sobald er seine sämtlichen Schwachstellen auf einmal abdeckt, denn das bedeutet, dass er gleich angreifen wird! Im nächsten Raum bekommt ihr für euren Sieg die Peitsche.

1 Geht damit zurück in den Raum des Mini-Bosses und zieht mit der Peitsche an dem seltsam geformten Schalter. Fahrt dann mit der Wasserfontäne nach oben und geht wieder in den Hauptraum. Hier geht ihr den Pfad neben dem Wasser rechts entlang und schwingt euch mit der Peitsche an den Halterungen weiter nach oben, um die Dungeon-Karte zu ergattern.

2 Neben euch im Wasser seht ihr ein verkehrt liegendes Rosenblatt. Dreht es mit der Peitsche um, zieht an dem Schalter an der Wand dahinter und schwimmt durch den so geöffneten Durchgang. Zieht im nächsten Raum durch das Gitter hindurch an dem Schalter und klettert mithilfe von Ranken und eurer Peitsche rechts von euch nach oben. Haltet euch an der sich drehenden Steinrolle fest und dreht euch mit ihr bis zur Plattform mit dem Pfeile schießenden Moblin. Schwingt hinüber zum Schalter und klettert durch das geöffnete Gitter zum nächsten Schalter, der einen Strudel im Wasser unter euch erzeugt. Nehmt euren Mut zusammen und springt hinein.

3 Im nächsten Raum schneidet ihr die Fäden der Spinnen über euch mit dem Käfer ab und lasst sie auf diese Weise auf die Blätter im Wasser unter ihnen fallen. Schwimmt durch den Ausgang und zieht dem Moblin auf der anderen Seite des Gitters mit der Peitsche den kleinen Schlüssel aus der Tasche. Öffnet damit die Tür und lasst euch von Sog in den nächsten Raum treiben.

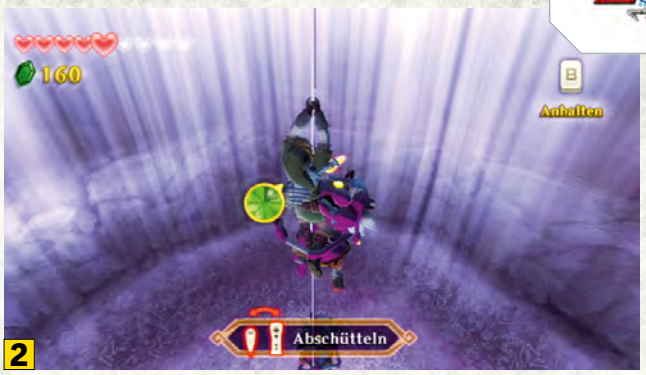
4 Springt hier mit dem Schraubensprung links aus dem Wasser, dreht das Blatt um und klettert die Ranken hinauf. Von oben herab springt ihr auf das Rosenblatt in der Mitte des Raumes, um es umzudrehen und in den Gang darunter zu gelangen. Betätigt den Hebel und klettert die Ranken von gerade eben wieder nach oben. Springt über das Blatt auf der Wasserfontäne und öffnet mit dem Schalter die Tür vor euch.

3 Den gruseligen Arachniden könnt ihr für eure Zwecke benutzen: Schneidet den Faden des Feindes durch, wodurch er auf das Blatt fällt und euch den Weg freimacht.

4 Springt an dieser Stelle mit dem Schraubensprung aus dem Wasser, dreht das verkehrt liegende Blatt um und klettert an den Ranken nach oben.

1

Der giftige Wasserfall versperrt den Weg für den Greifkäfer: Schickt euren Helfer zuerst durch das Auge der Statue und bringt den Wasserfall zum Versiegen.



2

Kommen euch die Zomboklins zu nahe, klammern sie sich an euch fest und zehren an eurer Ausdauer. Schüttelt sie also ab und klettert so schnell wie möglich nach oben.

Ihr befindet euch jetzt wieder im Hauptraum. Die großen Vögel besiegt ihr, indem ihr sie mit der Peitsche heranzieht und dann mit einem Fangstoß erledigt. Klettert zum Peitschenschalter an der Wand neben euch und senkt damit die Statue in der Mitte der Halle ab. Kehrt zurück in den Raum, wo ihr den Stalmeister besiegt habt und verlasst ihn ganz normal durch die Tür. Durch das Absinken der Statue befindet ihr euch nun in einem anderen Gebiet als zuvor.

Die Zomboklins besiegt ihr wie ganz normale Moblins.

1 Schickt euren Käfer in eines der Augen des Steingesichtes vor euch und aktiviert den Kristall im Inneren. Sprengt jetzt den Geröllhaufen, der den Weg neben dem Steingesicht versperrt, in die Luft, indem ihr euren Käfer eine Donnerblume darüber abwerft. Schwingt euch mit der Peitsche über die freigesprengte Stelle und gelangt mit der Steinrolle zur nächsten Plattform. Klettert die Ranken vor euch hoch und zieht am Schalter, um die Drehrichtung der Scheibe vor euch zu ändern. Gelangt auf diese Weise zur nächsten drehenden Rolle, springt ab und zieht von dieser neuen Position aus erneut am Schalter. Hängt euch an die drehende Rolle und gelangt auf diese Weise zum Ausgang dieses Gebiets.

Klettert an dem langen Seil in der Mitte des Raumes nach oben.

2 Etwa auf halber Höhe beginnen Zomboklins, euch zu folgen. Sollten sie euch erwischen, schüttelt ihr sie einfach ab. Oben angekommen betätigt ihr den Schalter, um die Statue im Hauptraum wieder nach oben fahren zu lassen. Springt in das Loch zurück, aus dem ihr gerade gekommen seid. Öffnet die Truhe mit dem gesegneten Schlüssel darin und klettert schnell über die kleine Mauer vor euch, ohne die Gegner um euch herum zu beachten, um der sich senkenden Decke zu entkommen. Geht durch die Tür vor euch und fahrt mithilfe der Wasserfontäne zur Spitze des Raumes. Setzt den Schlüssel in die Boss-Tür ein, zieht mit der Peitsche an allen vier Schaltern und geht die Treppe empor.

Wie besiege ich das Artefakt der Finsternis Da Ilohm?

3 Seid ihr zu weit weg, wirft der Gegner mit sich drehenden Klingen auf euch – weicht in diesem Fall aus. Geht nahe genug heran, sodass er mit seinen Armen zuschlägt. Zerstört die Gelenke an allen vier Armen mit eurer Peitsche. Greift nun den roten Punkt an seiner Brust mit dem Schwert an. Wiederholt diese Abfolge ein weiteres Mal und Da Ilohm ändert seine Taktik.

Ab sofort ist euer Widersacher mobil und greift euch mit insgesamt sechs Schwertern an. Rennt er wild fuchteln auf euch zu, bleibt euch nichts anderes übrig als auszuweichen. Sobald er zuschlägt, reißt ihr ihm mit der Peitsche wieder einen Arm ab. Hebt das Schwert, das er fallen lässt, auf und attackiert damit die Gelenke des Gegners, sobald er mit seinen Schwertern nach euch schlägt. Ab und an beschwört er Zomboklins herauf – mit einem Schwertstreich sind diese besiegt. Sobald ihr alle seine Arme abgeschnitten habt, wird er versuchen, euch zu rammen – weicht aus und lasst ihn gegen die Wand rennen. Schneidet seinen verwirrten Körper mit waagrechten Schnitten in Scheiben und attackiert den roten Punkt auf seiner Brust. Wiederholt diese Taktik noch zwei Mal und schnappt euch den schwer verdienten Herzcontainer. Brecht das Siegel vor euch mit dem Himmelsstrahl und stärkt zudem euer Schwert mit Farores Flamme.

Nachdem ihr den Tempel verlassen habt, begebt ihr euch durch die Sturmwolke zurück zur Stätte der Lieder und erlernt dort eine neue Melodie für eure Harfe: Nayrus Weisheit.

Nun geht es wieder ab nach Ranelle – landet im Norden der Wüste, wo sich der Eingang zum dritten Tempel befindet. Im Nordosten des Gebietes seht ihr ein paar blaue Schmetterlinge herumflattern. Spielt auf eurer Harfe und versenkt die Klinge eures Schwertes im Boden.

DER WEG ZUR SANDGALEONE

Wo finde ich die 15 Tränen in Nayrus Sairen?

Die erste Träne liegt direkt vor euch auf der Treppe zum Tempel. Auf einer kleinen Insel im Sand links von der Startposition aus gesehen liegt Träne Nummer zwei.

Ganz im Osten könnt ihr die dritte Träne auf einer Mauerkreuzung erspähen.

Siehe Karte auf Seite 52

In Phase eins des Kampfes geht ihr nah genug heran, sodass der Feind mit den Armen zuschlägt. Entfernt sie mit der Peitsche und greift den Kristall auf seiner Brust an.

In der zweiten Phase schnappt ihr euch das große Schwert, welches Da Ilohm fallen lässt, und schneidet den Feind buchstäblich in kleine Scheiben.

Klettert an diesen Ranken hinauf auf das Dach des Ranelle-Steinwerks und schnappt euch dort die zehnte Träne. Geht euch die Puste aus, nutzt die Ausdauerfrüchte.

Die dreizehnte Träne ergattert ihr, indem ihr auf den Metallkäfig klettert. Um das zu schaffen, ist es nötig, zuerst die Lore, die davor steht, in Position zu schieben.

Ein Stück südlich davon findet ihr Nummer vier. Schiebt die Lore darunter und passt auf das giftige Wasser auf, um an sie zu gelangen.

Gleich dahinter klettert ihr über eine Lore auf die Mauer und sackt Träne Nummer fünf ein.

Rennt auf der Mauer nach rechts, die zweite Mauer rauf und sammelt die sechste Träne an ihrem Ende.

Rechts der Treppe zum Tempel, direkt vor dem großen Hauptmechanismus, den ihr bei eurem ersten Besuch aktivieren musstet, wartet Nummer sieben auf euch.

Geht die Treppe zum Tempeleingang hinauf. Rechts davon liegt die achte Träne. Springt hinunter und nehmt sie an euch.

Parallel zur letzten Träne findet ihr auf der linken Seite des Tempels Nummer neun.

1 Die zehnte Träne ist auf dem Dach des Tempels. Mithilfe der Ranken an der Wand gelangt ihr dorthin.

Hinter dem Tempel befindet sich Nummer elf. Springt hinab, rennt über den Treibsand und auf die nächste Mauer hinauf, um die zwölfte Träne zu ergattern.

2 Auf dem Käfig neben euch liegt Träne Nummer 13. Verschiebt die Lore, um an sie zu gelangen.

Rennt die Anhöhe hoch, rollt gegen den Baum und die 14. Träne gehört euch.

Für die letzte Träne begebt ihr euch nun nach links. Sie liegt hinter dem Gebiet mit den vielen Wächtern. Begebt euch zurück zum Startgebiet und der Greifhaken ist euer.

Welche Gebiete sind mit dem Greifhaken nun für mich zugänglich?

3 Wieder zurück aus den Sairen begebt ihr euch zum Sand-Wasserfall über den zweiten Sandsee. Zieht euch mit dem Greifhaken hoch, redet in der darauffolgenden Ranelle-Höhle mit dem Goronen und öffnet mit dem kleinen Schlüssel die versperrte Tür.

Ihr betretet nun das Ranelle-Sandmeer. Zieht euch mit dem Greifhaken über die Schlucht und betätigt am Ende des Steges den Zeitkristall. Redet mit dem Kapitän und schwingt euch in das Boot. Auf der Karte seht ihr, wo sich das Haus des Kapitäns

Bestimmt habt ihr euch schon gefragt, wo der Eingang über dem Sand-Wasserfall hinführt. Dank eures neuen Items, dem Greifhaken, dürft ihr euch endlich dorthin begeben. Im Inneren redet ihr mit dem Goronen, der euch einen kleinen Schlüssel überlässt und verlasst die Höhle durch die Tür auf dem Bild.

1

Nicht nur an den Greifhaken-Punkten könnt ihr euch entlangziehen. Auch diese fliegenden Pflanzen, die Killeranas, helfen euch bei der Fortbewegung.

2

Die Fahrt auf der Lore macht jeder Achterbahnfahrt Konkurrenz: Durch Neigen der Wii-FB haltet ihr euch auf den Schienen und manövriert die Lore durch die Werft.

befindet. Steuert das Boot dorthin, steigt aus und rennt über das Sandloch vor euch.

1 Zieht euch mit dem Greifhaken zur Plattform über euch hoch und benützt die fliegenden Pflanzen, die Killeranas, um noch weiter nach oben zu gelangen. Sprengt die brüchige Wand, um plötzlich einem Riesen-Moblin mit Eisenschild gegenüberzustehen. Rennt mithilfe der Sprintfunktion auf den Schild zu und ihr landet hinter seinem Rücken, wo ihr ihn mit dem Schwert bearbeiten könnt. Zieht danach mit eurer Peitsche die vergrabenen Killeranas aus dem Boden und klettert weiter nach oben. Bei den beweglichen Killeranas müsst ihr eure Greifhaken-Schüsse gut timen, um weiterzukommen.

Ganz oben angekommen, geht ihr in das Haus und pustet den Sand auf dem Boden weg, um eine versteckte Truhe zu entdecken, der ihr die Seekarte entnehmt. Verlasst das Haus und fahrt mit den Seilwinden neben euch wieder nach unten zum Kapitän.

Im Anschluss daran geht es weiter zur Werft. Die Gegner, denen ihr während der Fahrt begegnet, besiegt ihr mit der Bordkanone oder fahrt sie einfach über den Haufen.

Welche Aufgaben gilt es in der Werft zu bestehen?

2 Euch erwartet eine wilde Achterbahnfahrt in einer Lore. Steigt in das Gefährt und es geht los. Verlagert euer Gewicht mit der Wii-FB und bremst bei besonders heiklen Stellen ein wenig ab. Auf halber Strecke steigt ihr in eine weitere Lore und müsst euch zusätzlich um Weggabelungen kümmern. Der richtige Pfad lautet rechts-rechts-links-rechts-rechts.

3 Endlich oben angekommen, geht ihr durch die Tür und stellt euch einem bekannten Widersacher: Moldoghad, der Riesenskorpion aus dem dritten Dungeon, macht euch seine Aufwartung. Besiegt ihn auf die bekannte Art und Weise, verlasst anschließend das Gebäude und geht wieder zurück zum Kapitän. Stecht danach erneut in See und macht euch auf zu eurem nächsten Zielort, dem Piratenversteck.

Welche Rätsel erwarten mich im Piratenversteck?

Der Eingang zum Versteck befindet sich rechts von der Anlegestelle. Rennt einfach durch den ersten Raum hindurch zur Tür. Besiegt im nächsten Zimmer die Gegner und lauft über den Sand zur nächsten Tür. Hebt die Kugel der Zeit auf und begebt euch damit zu der stacheligen Barrikade neben euch – sie verschwindet!

4 Folgt dem Gang und besiegt die Gegner auf dem Weg, indem ihr die Kugel ablegt und ihnen Saures gebt.

Im sandgefluteten Raum wachsen, wenn ihr nahe genug daran steht, Mauern aus dem Boden. Springt über diese Mauern hinweg zum Ausgang. Im Raum mit dem Metallgitter legt ihr die Kugel ab, um durch die Tür zu gelangen. Zieht am Schalter und holt die Kugel durch das geöffnete Gitter wieder zu euch. Be-

3

Schwer zu erkennen, aber doch da: Sobald sich Moldoghad Nummer zwei im Boden vergräbt, zückt ihr den magischen Krug und holt ihn wieder an die Oberfläche.

4

Auf eurem Weg durch das Piratenversteck stellen sich euch zahlreiche Gegner entgegen. Um sie zu besiegen, legt ihr die Kugel der Zeit ab und greift an.

Legt die Kugel ungefähr an dieser Stelle ab. Liegt sie richtig, könnt ihr den Raum durch die Tür rechts verlassen und den Schalter auf der anderen Seite ziehen.

Zurück auf hoher See macht ihr euch mit der Aurasuche auf, um die Sandgaleone zu finden. Seid ihr nahe genug dran, feuert ihr ein paar Mal mit der Kanone auf sie.

gebt euch durch den nächsten Raum, indem ihr wieder über die erscheinenden Mauerstücke rennt und stellt im darauffolgenden Raum die Metallkiste auf den Schalter, damit das Gitter verschwindet und ihr voranschreiten könnt.

1 Legt hier die Kugel in dem kleinen Raum links ab, sodass sich der Schalter im Raum vor euch in der Vergangenheit befindet. Betätigt ihn und nehmt die Kugel wieder an euch. Legt sie nun in der Nähe der beiden Armos ab, damit die Gegner aktiv werden und ihr sie besiegen könnt. Begebt euch nun durch die Tür und ihr befindet euch wieder im allerersten Raum des Piratenverstecks. Setzt die Kugel der Zeit in die leere Fassung ein und verlasst das Gebäude durch die Tür, die sich soeben öffnet.

2 Ihr könnt ab sofort mit eurer Aurasuche die Sandgaleone aufspüren. Begebt euch wieder auf euer Schiff und fahrt los. Versucht, mithilfe der Aurasuche in die Nähe der Galeone zu gelangen. Seid ihr sehr nahe, zückt ihr die Bordkanone und schießt auf die entsprechende Stelle am Wasser. Die Galeone wird versuchen, vor euch zu fliehen. Setzt ihr nach und feuert zwei weitere Kanonenkugeln auf sie ab, um sie zum Anhalten zu zwingen und an Bord gehen zu können.

DIE SANDGALEONE

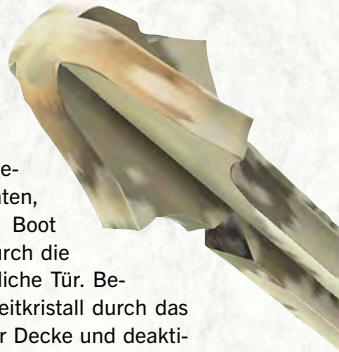
Was gibt's auf der Sandgaleone zu tun?

Geht durch die Tür ins Innere des Schiffes. Folgt der Treppe und nehmt dann den rechten Weg, um noch weiter nach unten zu gelangen. Ihr gelangt zu einem Gang voller Spinnen, die jedoch kein Problem darstellen sollten. Geht durch die Doppeltür in den nächsten Raum und pustet den Sand am Boden weg, um den Code für die Tür zu erfahren: unten-oben-unten-rechts. Schlagt in dieser Reihenfolge auf die Kristalle an der Tür und nehmt im nächsten Raum den kleinen Schlüssel an euch. Kehrt damit zum ersten Raum im Erdgeschoss zurück und öffnet die versperrte Tür.

3 Ihr steht nun dem Mini-Boss WR-002G Drahtbart, einem Roboter-Piraten, gegenüber. Attackiert ihn mit Stickattacken und vertikalen Schlägen, um ihn zum Abgrund zu drängen. Wenn er blockt und angreift, werft ihr ihn mit dem Schild zurück. Wiederholt diese Taktik insgesamt dreimal und er ist besiegt. Für diesen Erfolg winkt euch ein neues Item, nämlich Pfeil und Bogen.

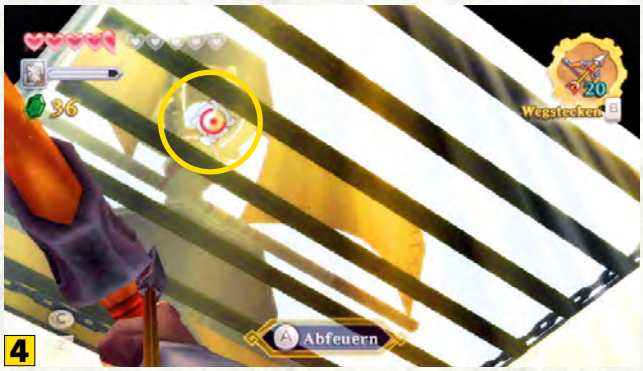
Kehrt zum Schiffsdeck zurück und schießt einen Pfeil auf den blauen Schalter am Hauptmast. Aktiviert den nun erreichbaren Zeitkristall mit einem weiteren Pfeil und klettert – nun in der Vergangenheit – den Hauptmast hinauf. Die Moblins, die euch mit ihren Pfeilen nerven, lasst ihr von ihrer eigenen Medizin kosten. Schießt als Nächstes auf den blauen Schalter über dem Flaschenzug am Mast vor euch, um ihn heranzuziehen und begebt euch mit seiner Hilfe hinüber. Fahrt mit dem zweiten Flaschenzug noch höher hinauf und betätigt den Mechanismus dort mit eurem Schwert. Nehmt den nächsten Flaschenzug, um zum Bug des Schiffes zu gelangen. Lasst das Beiboot hier hinunter, indem ihr den blauen Schalter darüber betätigt. Steigt aber nicht in das Boot, sondern kehrt stattdessen durch die Tür von vorhin ins Schiffsinnere zurück.

3 Geht im Anschluss ins erste Untergeschoss und schießt an der Stelle mit dem Gitter im Dach einen Pfeil auf den Zeitkristall am Hauptmast. Nehmt die Dungeon-Karte an euch, zieht an dem Schalter an der Wand und reist mit dem Zeitkristall wieder in die Vergangenheit. Geht durch die offene Tür am Ende des Ganges und stellt die Metallkiste auf den Schalter. Klettert durch das Loch in der Wand in das Beiboot, fahrt nach oben und schießt dort auf den Zeitkristall, um in die Gegenwart zu reisen. Fahrt danach wieder nach unten, klettert ins Boot und geht durch die nun zugängliche Tür. Betätigt den Zeitkristall durch das Gitter an der Decke und deaktiviert den ersten Stromschalter mit eurem Schwert. Als Nächstes zieht ihr an dem Schalter an der Wand, reist wieder zurück in die Gegenwart und verlasst den Raum.



Ihr seid jetzt wieder im Gang im ersten Untergeschoss.

WR-002G Drahtbart bezwingt ihr, indem ihr ihn mit Stickattacken und Schlägen von oben angreift und insgesamt dreimal ans Ende der Planke treibt.



Durch das Gitter in der Decke des Schiffes könnt ihr den Zeitkristall, der sich auf dem Hauptmast befindet, erreichen. Zielt genau und feuert einen Pfeil darauf ab.

1

Dieser Schalter ist recht leicht zu übersehen. In der Vergangenheit dreht sich dazu das Blatt des Ventilators, sodass ihr den Schalter in der Gegenwart aktivieren müsst.

2

Rennt schnell unter den Stampfern durch, da sie euch ansonsten zerquetschen. Am Ende des Ganges benutzt ihr die Peitsche und klettert anschließend durch das Loch.

1 Neben euch seht ihr ein kleines Ventilatoren-Loch in der Wand. Zückt euren Bogen und schießt einen Pfeil durch das Loch hindurch auf den blauen Schalter dahinter. Geht durch die auf diese Weise geöffnete Tür. Verschiebt in diesem Raum die Kiste, sodass sie nicht mehr im Weg steht, und stellt Link auf den Schalter vor euch. Schießt von dieser Position aus einen Pfeil auf den blauen Schalter im Raum nebenan. Verlasst den Raum, reist beim Gitter in der Decke wieder zurück in die Vergangenheit und geht durch die nächste geöffnete Tür, wo ihr den zweiten Stromschalter deaktiviert.

Begebt euch nun wieder in den Raum vor dem ersten Mechanismus mit den zwei Löchern in der Wand. Klettert durch das linke Loch, um auf diese Weise nach unten zum Bauch des Schiffes zu gelangen und geht durch die Tür wieder in das Schiff hinein.

2 Passt auf, dass die großen Stampfer euch nicht erwischen und lauft vorsichtig unter ihnen hindurch. Klettert die Leiter hoch, schwingt euch mit der Peitsche über den Abgrund und rennt unter einer weiteren Gruppe Stampfer hindurch. Bei der dritten Gruppe von Stampfern schwingt ihr euch mit der Peitsche an ihre Oberfläche, um zum Loch in der Wand am Ende des Ganges zu gelangen. Krabbelt hindurch und befreit auf der anderen Seite den Kapitän, indem ihr den Schalter an der Wand betätigt. Nehmt den kleinen Schlüssel und begebt euch zurück auf das Deck. Als Nächstes reist ihr in die Gegenwart und betretet mithilfe des Schlüssels die Kapitänskajüte. Im Kellerraum stellt ihr die Zeit durch das Gitter in der Decke wieder auf Vergangenheit. Besiegt jetzt noch den Strahlzyklopen, der den Weg blockiert, und stellt euch auf den Schalter. Schießt von hier aus einen Pfeil auf den blauen Schalter im nächsten Raum. Geht durch die geöffnete Tür, erledigt die Gegner und der Tentakel-Schlüssel gehört euch. Mit ihm in der Tasche begebt ihr euch in der Vergangenheit zur Bosstür zurück und setzt ihn in das Schloss ein. Bevor der wirkliche Kampf beginnt, ist es eure Aufgabe, zum Deck des Schiffes zurückzurennen. Die Tentakel, die den Weg versperren, zerschneidet ihr mit dem Himmelsstrahl. Den rollenden Fässern weicht ihr einfach aus. Oben angekommen tretet ihr durch die Tür und stellt euch eurem Feind.

Wie besiege ich das uralte Meeresgrauen Daidagos?

3 Zu Beginn des Kampfes schießen Tentakel aus dem Boden. Visiert einen davon an und schneidet ihn mit einem waagerechten Himmelsstrahl ab. Bleibt immer in Bewegung, um nicht von den Tentakeln gepackt zu werden! Habt ihr vier Stück

3

Habt ihr seine Tentakel abgeschnitten, zeigt Daidagos seinen Kopf. Das ist der Moment, um ihm ins Auge zu schießen und es dann mit dem Schwert anzugreifen.

1

Auch vor dem Eingang zu den zweiten Sairen flattern blaue Schmetterlinge herum. Zückt also wie zuvor in Phirone die Harfe und klimpert das erlernte Lied.

2

Für die neunte Träne springt ihr zum Seil vor euch. Holt Schwung und sammelt auf diese Weise das Kleinod ein, bevor ihr wieder auf den Boden zurückkehrt.

abgeschnitten, taucht Daidagos an einer Seite des Schiffes auf und schlägt mit seinen Armen nach euch. Weicht dieser Attacke aus und schießt einen Pfeil in das rot leuchtende Auge. Sobald der Gegner am Boden liegt, rennt ihr hin und malträtiert seine Schwachstelle mit eurer messerscharfen Klinge. Insgesamt geht ihr dreimal auf diese Weise gegen den Boss vor, jedoch wird die Anzahl seiner Tentakel von Mal zu Mal größer! Anschließend ändert Daidagos seine Taktik: Steigt dann auf die herabgefallene Kiste hinter euch und klettert auf den Bug des Schiffes. Hütet euch vor den rollenden Fässern! Sobald ihr oben angekommt, greifen euch die zahnbesetzten Tentakel auf dem Kopf des Feindes an. Schneidet sie mit ein paar gezielten Schwertschlägen ab. Schießt danach wieder einen Pfeil auf das rote Auge und greift es dann mit dem Schwert an. Wiederholt den Angriff noch ein bis zwei Mal und Daidagos ist endlich Geschichte. Nehmt noch den Herzcontainer in Besitz, aktiviert das Siegel und Nayrus Flamme geht in euer Schwert über.

Nun müsst ihr wieder zur Stätte der Lieder zurückkehren, wo ihr die nächste Melodie für eure Harfe, Dins Kraft, erlernt.
Fliegt jetzt zum Vulkan Eldin und landet bei der allerersten Vogelstatue.
1 Lauft den Weg entlang bis zur ersten Brücke und klimpert bei den blauen Schmetterlingen auf eurer Harfe.

DER WEG ZUM ALTEN GROSSHEILIGTUM

2 Wo finde ich die fünfzehn Tränen in Dins Sairen?

Die erste Träne findet ihr, wenn ihr den Gang vor euch hinaufrennt.
Lauft bei der steilen Passage bis zur Mittelplattform und rutscht rechts hinunter, um zu Nummer zwei zu gelangen.
Flitzt die steile Passage ganz nach oben und ihr entdeckt die dritte Träne zwischen den Hütten rechts von euch.
Begebt euch wieder zurück zum Start und begebt euch links die kleine Anhöhe hinauf, um Träne Nummer vier zu finden.
Rennt durch die Höhle neben euch, klettert rechts die Ranken hinunter und sammelt Nummer fünf ein.
Klettert wieder hoch und springt auf die freistehende Plattform in der Mitte der Lava. Hier findet ihr die sechste Träne.
Rennt nun über die Knochenbrücke vor euch. Klettert danach rechts nach oben und die siebente Träne wandert in eure Tasche.
Lauft über die nächste Knochenbrücke. Träne Nummer acht liegt auf der kleinen Insel in der Lava links von euch.
Dreht euch um und klettert weiter nach oben. Springt zu dem Seil, das ihr vor euch hängen seht und sammelt die neunte Träne mit Schwung ein.
Schwingt wieder zurück auf den sicheren Boden. Rennt den Weg entlang und springt hinab zu Träne Nummer zehn.
Geht bei der Weggabelung links nach oben für Nummer elf.
Rennt wieder zurück zu der Weggabelung und klettert durch das Loch in der Wand. Klettert über das Seil und sammelt die zwölfte Träne ein.
Kehrt zurück zum Vulkan und fahrt mit dem Geysir nach oben. Hier rennt ihr nach oben und findet dort Träne Nummer 13.
Für die 14. Träne rutscht die die Rampe hinab und nehmt die rechte Abzweigung. Rutscht zu der Plattform mit den Luftgeysiren und springt mit ihrer Hilfe zum Objekt eurer Begierde.
Für die letzte Träne müsst ihr erneut mit dem großen Geysir nach oben fahren und herunterrutschen. Sie befindet sich auf halber Strecke mitten auf der Rutsche. Geht zurück zum Startgebiet und die Feuerohrringe gehören euch.
Zurück in der richtigen Welt könnt ihr mit diesem Item nun das heiße Gebiet betreten. Geht durch die Höhle an seiner Spitze weiter auf den Berg hinauf.

Endlich am Vulkangipfel! Wo geht es hier weiter?

Rennt an der Vogelstatue vorbei und überquert die Lava zu eurer Linken mithilfe der Plattformen.
3 Geht durch den unteren Ausgang und befüllt an dem Wasserloch mindestens eine Flasche mit dem kühlen Nass. Kehrt zurück in den vorherigen Raum und verlasst ihn nun durch den oberen Ausgang.
4 Schüttet das Wasser in das Maul des Frosches vor euch. Beim zweiten Frosch zieht ihr euch mit dem Greifhaken an den Ranken neben ihm hoch und

Siehe Karte auf Seite 53

3

Wir nehmen an, dass ihr nicht das ganze Abenteuer über Wasser mit euch herumtragt. Geht darum zur Quelle neben der Höhle und füllt eure Flasche mit dem kühlen Nass.

4

Die Flammen, die das Tor versperren, könnt ihr nur löschen, indem ihr dem Frosch zu trinken gebt. Schüttet das Wasser in sein Maul und ihr könnt weitergehen.

Den großen Geysir könnt ihr leider nicht benutzen.

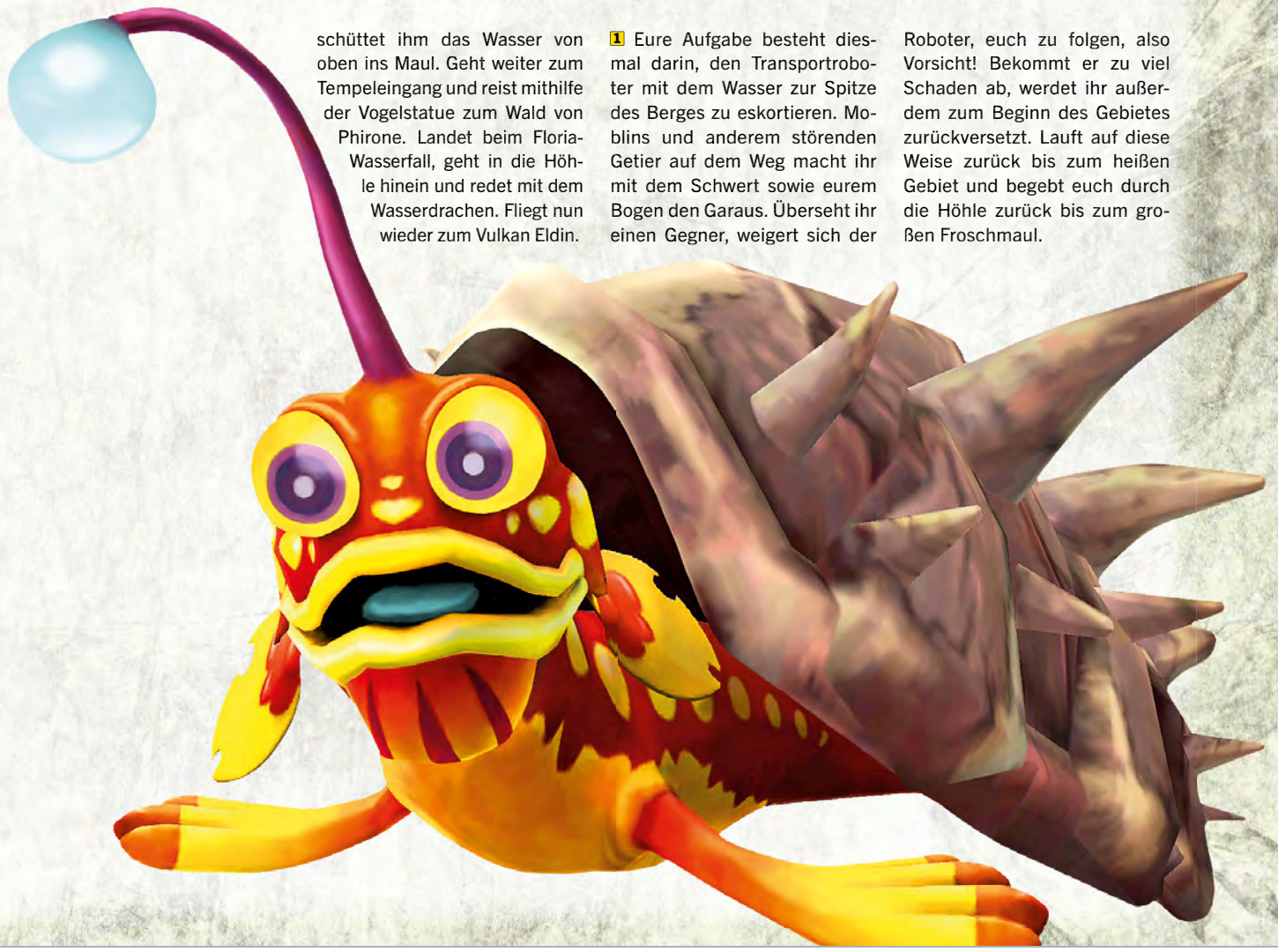
Achtet darauf, dass der Roboter immer nahe genug an euch dran ist.

Besiegt die Feinde, damit der Roboter euch folgt.

Wenn ihr beim Tempel angekommen seid, löscht ihr den Durst des großen Frosches.

schüttet ihm das Wasser von oben ins Maul. Geht weiter zum Tempeleingang und reist mithilfe der Vogelstatue zum Wald von Phirone. Landet beim Floria-Wasserfall, geht in die Höhle hinein und redet mit dem Wasserdrachen. Fliegt nun wieder zum Vulkan Eldin.

1 Eure Aufgabe besteht diesmal darin, den Transportroboter mit dem Wasser zur Spitze des Berges zu eskortieren. Moblins und anderem störenden Getier auf dem Weg macht ihr mit dem Schwert sowie eurem Bogen den Garaus. Überseht ihr einen Gegner, weigert sich der Roboter, euch zu folgen, also Vorsicht! Bekommt er zu viel Schaden ab, werdet ihr außerdem zum Beginn des Gebietes zurückversetzt. Lauft auf diese Weise zurück bis zum heißen Gebiet und begebt euch durch die Höhle zurück bis zum großen Froschmaul.



1

Steht ihr auf dem Metallgitter, attackiert euch die Hand. Stellt ihr euch jedoch auf den Felsen, könnt ihr sie nutzen, um von ihr nach oben getragen zu werden.

2

Schickt den Käfer in das Loch in der Wand, sammelt dort eine Bombe und werft sie auf die Statue.

DAS ALTE GROSSHEILIGTUM

Was gibt's im alten Großheiligtum zu tun?

Schießt die Wasserblüte über der Lava vor euch ab, um eine Plattform zu erschaffen. Beim Lavafluss erzeugt ihr eine weitere Plattform und lasst euch auf ihr zum Ende des Weges treiben. Springt ab und geht die Treppe nach oben. Besiegt alle Gegner in diesem Gebiet und nehmt den kleinen Schlüssel an euch. Springt hinab und öffnet die Tür vor euch.

Rennt die Stufen hinab durch die Tür und springt auf das große Gitter über dem Lavasee.

1 Stellt euch auf die Plattform und lasst euch von der Magma-Hand nach oben heben. Klettert dann noch weiter hinauf und geht durch die Tür. Euch erwarten zwei Finster-Echsalfos, die ihr auf dieselbe Weise besiegt wie normale Echsalfos. Wie manche andere Gegner in diesem Dungeon haben sie die Fähigkeit, euch zu verfluchen, sodass ihr euer Schwert nicht mehr ziehen könnt. Weicht in diesem Fall so lange aus, bis der Fluch wieder verflogen ist.

2 Geht in den nächsten Raum, holt mit dem Käfer eine Donnerblume aus dem Loch in der Wand und werft sie auf das Maul der Steinstatue, um einen Lavafluss zu erzeugen. Schießt nun auf die Wasserblüte und lasst euch zum anderen Ende des Raumes treiben. Die Lavaflecken im nächsten Raum beseitigt ihr mit dem magischen Krug. Nehmt den kleinen Schlüssel aus der Truhe, geht in den vorherigen Raum und öffnet dort die versperrte Tür.

Hütet euch vor den Stacheln der Wasserblüten und begebt euch auf die erhöhte Ebene am Ende des Raumes.

3 Spießt eine der Wasserblüten mit dem Schwert auf und werft sie von oben in das Maul des Frosches, um die Flammen zu entfernen und weitergehen zu können.

Euch erwarten zwei Magma-Hände, denen ihr den Garaus machen müsst: Lasst euch von einer der Hände mit der Plattform nach oben tragen. Schnappt euch dort mit eurem Schwert eine Wasserblüte, springt wieder hinunter und schleudert sie auf eine der Hände. Bearbeitet sie danach solange mit dem Schwert, bis sie zerstört ist. Wiederholt diese Abfolge mit der zweiten Hand und verlasst nach euren Sieg den Raum durch die untere Tür. Betätigt den Schalter vor euch und befreit damit den Mogma, der von der Decke hängt. Als Dank überlässt er euch die Mogma-Klauen, mit denen ihr euch ab sofort an bestimmten Stellen in das Erdreich graben könnt.

4 Grabt euch damit gleich in dem Loch neben dem Gitter ein. Unter der Erde schaufelt ihr die kleinen Erdhügel beiseite, um voranzukommen. Rollt die Bombe vor euch weg, um den Felsen zu sprengen, der euren Weg versperrt. Beim Lichtzirkel grabt ihr euch wieder an die Oberfläche empor. In diesem Raum buddelt ihr euch durch das nächste Loch gleich wieder in die

3

Die Wasserblüten könnt ihr nicht nur mit Pfeilen abschießen, sondern sie auch mit dem Schwert transportieren. Schnappt euch eine und werft sie auf den Frosch.

4

Sobald ihr die Mogma-Klauen besitzt, könnt ihr euch in den Boden graben. Das erste Loch, durch das ihr müsst, befindet sich direkt vor dem Gitter neben euch.

Das Gitter zu verschieben, ist zwecklos, da es der Mogma immer wieder zurückschiebt. Fangt ihn, sobald er aus entgegengesetzter Richtung um die Ecke kommt.

Was wie ein Sprung ins Verderben aussieht, erweist sich als die richtige Strategie: Steuert auf das Maul der Statue zu und eine sichere Plattform wird erscheinen.

Erde. Schiebt den roten Schalter in seine Versenkung, kehrt wieder an die Oberfläche zurück und geht durch das geöffnete Gitter. Verlasst den Raum, zieht euch mit dem Greifhaken über das Gitter und geht in den nächsten Raum. Grabt euch ein und betätigt unter der Erde beide blauen Schalter. Kehrt an die Oberfläche zurück, spießt die nun erreichbare Wasserblüte mit dem Schwert auf und verfüttert sie dem Frosch. Zieht am Wandschalter und befreit den Mogma, der euch dafür die Dungeon-Karte gibt. Sprengt nun die unscheinbare Wand östlich von euch in die Luft und grabt euch durch das neue Loch in den Boden.

Hier wartet ein Grabewurm auf euch. Besiegt ihn, indem ihr dreimal sein leuchtendes Hinterteil attackiert. Nutzt die Sprintfunktion, damit ihr schnell genug dafür seid. Grabt euch beim nächsten Leuchtkegel wieder empor und nehmt den kleinen Schlüssel aus der Kiste. Klettert die Ranken hoch, geht zurück zum Raum mit der versperrten Tür im Westen und öffnet sie. Nutzt eine Wasserblüte, um über die Lava zu kommen und geht durch die Tür in den nächsten Raum, wo ihr euch erneut in den Boden grabt.

Betätigt den blauen Schalter, um weiterkrabbeln zu können, und sprengt mit der Donnerblume den Felsen in die Luft.

1 Nun müsst ihr den Mogma fangen, der sich in den Gängen vor euch verkrochen hat. Da er sehr schnell ist, ist dies recht knifflig. Wartet am besten, bis er im 90-Grad-Winkel von einer Ecke aus auf euch zukrabbelt und eilt dann schnell auf ihn zu. Wieder an der Oberfläche nehmt ihr das Herzteil, das er euch überlässt und geht durch das geöffnete Gitter. Durchquert mithilfe einer Wasserblüte den Raum und begebt euch beim nächsten Loch erneut unter den Erdboden. Sprengt den Felsen am Ende des Ganges mit einer Donnerblume und krabbelt dann so schnell es geht zu dem Lichtkegel zurück, durch den ihr hereingekommen seid. Solltet ihr zu langsam sein, erwischt euch die Lava. Passt also auf! Da der Lavafluss nun fließt, könnt ihr euch mithilfe einer Wasserblüte entlangtreiben lassen. Verlasst die Lava und bewegt euch zu der Weggabelung vor euch.

2 Geht zu der scheinbaren Sackgasse südlich und springt links in die Lava hinab. Unter euch erscheint aus dem Nichts eine Plattform, auf der ihr mit dem Paraschal sicher landen könnt.

Besiegt die beiden Finster-Echsalfos und begebt euch in den nächsten Raum. Rennt die Treppe hinauf, zieht euch mit dem Greifhaken zu den Ranken und verlasst den Raum durch die Tür auf der anderen Seite. Grabt euch wieder unter die Erde und sprengt zuallererst den Felsen in der Mitte.

3 Nun müsst ihr die Schalter in der richtigen Reihenfolge drücken. Betätigt dabei den Z-Knopf, um die Welt über euch zu sehen: Die Anzahl der Arme der Statuen über euch zeigt die Reihenfolge an, in der ihr die Schalter unter der Erde betätigen sollt. Drückt zuerst den Hauptschalter vor eurer Startposition, dann links unten, rechts oben, rechts unten und links oben. Besiegt den Grabewurm, der erscheint, und krabbelt wieder an die Oberfläche, wo ihr den Mysterienkristall aus der Truhe nehmt. Verlasst den Raum durch die westliche Tür, drückt den Schalter, um das Gitter zu öffnen, und kehrt zur Boss-Tür zurück.

Wie besiege ich den Dunkelfürsten Ghirahim dieses Mal?

4 Der Gegner führt die Bewegungen seiner rechten Hand synchron zu den Bewegungen eures Schwertes aus. Zerstört die roten Dolche, die er heraufbeschwört, täuscht wie im ersten Kampf einen Schlag an und trefft ihn an der so ungeschützten Stelle. Dies ist eine Frage des Timings, passt euren Schlag unbedingt so ab, dass er ihn nicht mit seiner Hand abwehren kann. Sollte er euer Schwert zu fassen kriegen, befreit ihr es, indem ihr wiederholt nach unten und nach oben schlagt.

In der zweiten Phase des Kampfes wirft Ghirahim mit den Dolchen nach euch. Wehrt sie entsprechend der Wurfrichtung mit dem Schwert ab. Wenn sie euch umkreisen, führt ihr eine Wirbelattacke aus. Achtet darauf, wie der Gegner sein Schwert hält, und schlagt zu. Ab und an teleportiert sich Ghirahim durch den Raum. Führt er vor der Teleportation einen Sprung aus, weicht mit einem kurzen Sprint aus und greift ihn sofort, nachdem er wieder erscheint, mit dem Schwert an. Ist der Dunkelfürst besiegt,

Aktiviert den Start-Schalter und drückt dann die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge. Wisst ihr nicht weiter, dann werft mit Z einen Blick an die Oberfläche.

Auf diese Bewegung Ghirahims auf dem Bild müsst ihr Acht geben: Sie bedeutet, dass er gleich springen und sich teleportieren wird - eure Chance zum Angriff!

1 Beim zweiten Kampf gegen den Verbannten steht euch Bado zur Seite. Nutzt seine Kanone, um den Feind zu verlangsamen und greift dann seine Zehen an.

2 Habt ihr Meister Otus getroffen, weist er euch in die Kunst des Tornadostoßes ein. Zerstört in der angegebenen Zeit zehn Zielscheiben, um die Aufgabe zu meistern.

nehmt den Herzcontainer, aktiviert das Siegel und stärkt euer Schwert mit Dins Flamme.
Kehrt nach eurem Triumph zum Tempel des Siegels im Wald von Phirone zurück. Versucht, mit dem Himmelsstrahl das Zeitportal im Inneren zu öffnen und begebt euch nach der Zwischensequenz zum Grund des Hains.

DIE SUCHE NACH NARISHA

Wie besiege ich den Verbannten diesmal?

1 Attackiert wie beim letzten Mal die Zehen des Gegners. Konzentriert euch dabei immer auf einen Fuß, da der Verbannte dann langsamer wird und ihr beim zweiten Fuß weniger Probleme habt. Ruft, wann immer es möglich ist, nach Bado und feuert eine Kanone auf den Verbannten. Dieser bleibt dann verwirrt stehen und lässt sich viel leichter schlagen. Wenn er versucht, an der Wand hochzuklettern, ist Bado ebenfalls eure erste Wahl: Feuert auf die Finger des Gegners, damit er es sich anders überlegt. Sollte er versuchen, am Bauch nach oben zu rutschen, feuert ihr ebenfalls mit der Kanone auf ihn. Ansonsten geht ihr genauso vor wie beim ersten Kampf: Sobald der Verbannte am Boden liegt, rennt ihr zum Siegel an seinem Kopf und versenkt es wieder. Wiederholt das dreimal, um siegreich aus der Schlacht hervorzugehen. Versiegelt den Feind mit dem Himmelsstrahl erneut im Boden, geht zurück in den Tempel des Siegels und öffnet nun endlich das Zeitportal.

Was habe ich in der Vergangenheit zu tun?

Tretet in das helle Licht vor euch und erhaltet durch das nun folgende Schwert-Upgrade das Masterschwert. Lange dauert euer Besuch in der Vergangenheit allerdings nicht: Kehrt wieder in die Gegenwart zurück, fliegt zum Wolkenhort und redet mit dem Direktor der Akademie. Anschließend sprecht ihr mit Meister Otus im Zimmer gleich nebenan und springt nach der kurzen Zwischensequenz von der Plattform.

2 Eure Aufgabe ist es, innerhalb des Zeitlimits zehn Zielscheiben zu zerstören. Fliegt dazu sehr nahe an die Scheiben heran und drückt A. Wenn ihr das geschafft habt, dürft ihr diese neue Technik, den Tornadostoß, in euer Repertoire aufnehmen.
Nun müsst ihr zur Kürbisinsel im Osten der Wolkenkarte fliegen. Geht in das Gasthaus hinein und redet mit dem Besitzer. Gleich anschließend schwingt ihr euch wieder in den Sattel eures Vogels und fliegt in die Sturmwolke. Mit dem Tornadostoß könnt ihr jetzt auch die nervigen Gegner in diesem Gebiet besiegen. Haltet nach der kleinen Insel Ausschau, über der ein Regenbogen zu sehen ist und landet dort.

Wie gehe ich gegen den Himmelsgeist Narisha vor?

3 Springt vom Rand der Insel und ruft euren Vogel. Greift nun die Augen an den Tentakeln an, die sich an Narishas Körper befinden. Ist das erledigt, landet ihr auf der Plattform auf Narishas Rücken.

Wie besiege ich den Riesenparasiten Baras Baras?

4 Schleudert die Kugeln, die der Gegner wirft, mit waagrechten Schlägen zurück und zielt dabei auf seine Flügel.

3 Narisha ist recht schnell besiegt: Zerstört einfach die Augen auf seinem Rücken.

4 Baras Baras spuckt mit Kugeln nach euch - lenkt sie mit waagrechten Schlägen auf seine Ohren. Schleudert sie dann auf sein Auge und attackiert es mit dem Schwert.

1

Wieder müsst ihr dem Verbannten gegenübertreten: Besiegt ihn in der ersten Phase wie gehabt. Wenn nötig, verschafft ihr euch mit dem mittleren Geysir einen Überblick.

In Phase 2 schießt ihr ihn mit der Kanone vom Himmel. In der dritten Phase lasst ihr euch von Bado auf seinen Kopf schießen und versenkt erneut das Siegel.

Steht nicht zu nahe, da ihr die Flügel ansonsten nicht treffen könnt. Die dritte Kugel schleudert ihr direkt auf sein Auge und greift dieses dann mit schnellen Schwertstreichen an. Wiederholt den gesamten Ablauf ein zweites Mal. Beim dritten Mal bewegt Baras Baras seinen Kopf hin- und her, um euren Konterattacken zu entgehen. Passt die Richtung eurer Angriffe entsprechend an. Sobald ihr die Flügel beseitigt habt, müsst ihr nur noch sechs Mal das Auge treffen und der Gegner ist hinüber.

Eure Aufgabe ist es nun, in den drei Bereichen des Erdlandes die drei Teile des Heldenliedes zu finden. Die Reihenfolge ist dabei egal. Wir führen euch zuerst in den Wald von Phirone. Springt ab und begebt euch zum Grund der Schlucht.

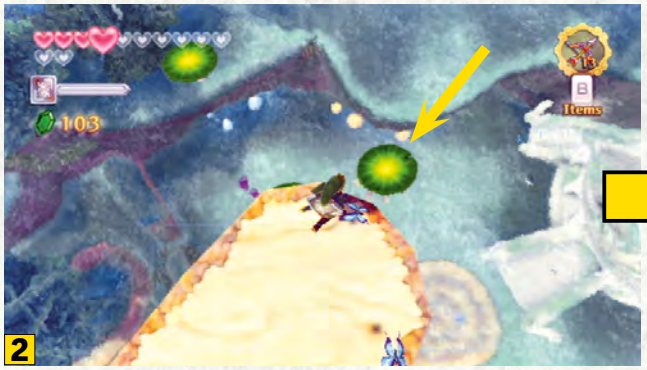
FRÖHLICHES MELODINEN-SAMMELN

Wie besiege ich den Verbannten – schon wieder?

1 Die erste Phase des Kampfes hat sich im Vergleich zur letzten Schlacht nicht geändert. Versenkt einmal das Siegel im Kopf des Verbannten und er ändert seine Taktik. Sobald er fliegt, ruft ihr nach Bado, holt den Möchtegern-Vogel mit einer Bombe wieder vom Himmel und versenkt das Siegel ein zweites Mal. Gelangt anschließend so schnell es geht mittels der Geysire nach oben zu Bado. Redet mit ihm und zielt mit der Schleuder auf den Kopf des Verbannten, um darauf zu landen. Versenkt das Siegel ein drittes Mal und der Gegner ist besiegt – vorerst zumindest. Versiegelt ihn wieder im Boden und geht in den Tempel des Siegels. Nach dem Gespräch begebt ihr euch zu Bados Katapult und lasst euch in den Wald von Phirone schleudern. Dort angekommen redet ihr mit dem Häuptling und taucht dann unter den Wurzeln hindurch in das Innere des großen Baumes. Schwimmt an die Oberfläche und redet dort mit dem Wasserdrachen.

Wo finde ich die verstreuten Melodinen?

2 Eure Aufgabe ist es, die verstreuten Noten im Wasser zu suchen. Seid ihr in der Nähe von einer oder mehrerer Melodinen,



2

Eine der kniffligsten Melodinen befindet sich unter diesem Seerosenblatt: Springt vom großen Baum aus darauf, um es umzudrehen und die Note einzusacken.

16 Melodinen schlummern im Gang im Südwesten. Schwimmt ihr beim Sammeln an einer vorbei, macht einen Schraubensprung, um sie trotzdem zu erwischen.

Obwohl der Wald geflutet ist, tummeln sich nach wie vor zahlreiche Feinde in dem Gebiet - unter wie über Wasser. Behindern sie euch, besiegt sie einfach rasch.

1

Nachdem ihr die Melodinen gesammelt und den Teil des Heldenliedes erlernt habt, begebt ihr euch zurück in die Wolken. Euer nächstes Ziel ist der Vulkan Eldin.

nutzt einen Schraubsprung, um sie heranzuziehen. Gehören die Noten zu einer Gruppe, müsst ihr sie alle in einer bestimmten Zeit aufnehmen, damit sie auch wirklich als eingesammelt zählen. Weicht auf eurer Suche den lila Blasen aus, da sie euch Luft abziehen. Sobald ihr eine bestimmte Anzahl an Melodinen gefunden habt, könnt ihr den Rest übrigens mithilfe der Aurasuche aufspüren. Redet dazu mit dem Häuptling, sobald dieser nach euch ruft.

Direkt unterhalb des Häuptlings befinden sich acht Melodinen.

In der Nähe von Senbuli, unter den Wurzeln des Baumes, liegen vier weitere Melodinen.

In dem kleinen Tempel beim Reisepunkt Aussichtsplattform befinden sich ebenfalls vier Melodinen.

Direkt daneben schwimmen ebenfalls acht Melodinen.

Ganz im Westen der Karte befindet sich ein schmaler Unterwasser-Durchgang mit acht Melodinen.

Bei Macha im Südwesten findet ihr zwei Melodinen am Boden.

Im langen Gang im Südwesten finden sich stolze 16 weitere.

Im Süden des Häuptlings könnt ihr am Boden zwei Melodinen entdecken.

Unter der Brücke im Osten des Häuptlings tummelt sich eine einzelne Melodine.

Gleich daneben befindet sich eine weitere einzelne Melodine.

Im Osten, nördlich von Kombu, findet ihr acht Melodinen.

In der Nähe von Senbuli findet ihr im Inneren des Baumes eine einzelne Note.

Ganz im Süden schwimmen vier Melodinen im Gänsemarsch.

Südwestlich des Häuptlings entdeckt ihr eine weitere Vierergruppe von Melodinen.

Im Nordwesten der Karte findet ihr, westlich des Baumes, vier Melodinen.

Nördlich des großen Baumes müsst ihr die Felswand mit dem explosiven Fisch, der davor herumschwimmt, aufsprengen. Dahinter befindet sich eine einzelne Melodine.

Die letzte Melodine hängt in den Wurzeln eines Seerosenblattes nördlich des großen Baumes fest. Klettert mithilfe der Killeranas wieder auf den Baum und springt von oben auf das Blatt, um es umzudrehen und das Objekt der Begierde einzusammeln. Redet jetzt mit dem Wasserdrachen und erlernt eine Stimme des Heldenliedes.

1 Fliegt danach zum Vulkan Eldin.

DIE GESTOHLENE AUSRÜSTUNG

Wie bekomme ich meine gestohlene Ausrüstung wieder?

Heilt euch mit den Herzen in den Töpfen um euch herum und redet mit dem Mogma, der euch eure Mogma-Klauen wiedergibt. Grabt euch durch das Loch neben euch aus dem Gefängnis frei. Rennt den Weg entlang und redet mit dem Mogma, der euch die Standpunkte der Items auf der Karte verzeichnet. Passt auf, dass euch der Moblin vor euch nicht sieht, da ihr ansonsten wieder zum Startgebiet zurückversetzt werdet. Schleicht euch also an ihm vorbei und springt links nach unten. Grabt euch in den Boden und schaufelt euren Weg zum nächsten Ausgang frei. Beim Wachturm buddelt ihr euch wieder in den Boden – achtet darauf, nicht in den Lichtkegel zu treten! Besiegt den Grabewurm und grabt euch auf der anderen Seite wieder aus. Klettert direkt neben dem Loch, aus dem ihr gekommen seid, nach oben und entnehmt der Truhe den magischen Krug. Entfernt die Lavapfütze neben dem Turm und rennt weiter nach oben. Schleicht euch an den Moblins vorbei und grabt euch beim nächsten Wachturm wieder in die Erde.

Wieder zurück an der Oberfläche nehmt ihr den Greifhaken noch einmal in Besitz und zieht euch zur anderen Seite des Lavasees hinüber. Springt links auf die Plattform und lasst euch auf der Lava entlangtreiben. Sobald die Plattform angekommen ist, klettert ihr nach oben, schleicht am Moblin vorbei und zieht euch mit dem Greifhaken zu der Ranke links von euch. Rollt eine Donnerblume zum Wachturm, um ihn zum Einsturz zu bringen und die Peitsche an euch nehmen zu können.

2 Holt bei der Brücke hinter euch die Killeranas aus dem Boden und zieht euch über das Gitter hinweg. Sprengt mit einer Donnerblume den Durchgang rechts von euch frei und anschließend den Felsen, der den großen Geysir blockiert, in die Luft. Lasst euch nach oben tragen, redet mit dem Mogma und rennt über die Brücke links.

Das ganze Gebiet rund um den Vulkan ist von noch mehr Lava umgeben, als es ohnehin schon der Fall war. Passt auf, damit Link sich nicht den Hosenboden verbrennt!

2

Zieht mit der soeben wiedergewonnenen Peitsche (durch das Gitter) die Killeranas aus dem Boden. Danach geht's mit dem Greifhaken weiter.

1

Dieser Moblin auf dem Turm erlebt gleich sein blaues Wunder: Betäubt ihn mit der Schleuder und grabt euch, solange das Licht aus ist, durch das Loch in den Boden.

2

Gut versteckt liegt dieser kleine Schlüssel in dem Abgrund unterhalb des Skeletts des Drachen. Benutzt euren Käfer, um an ihn zu gelangen und die Tür öffnen zu können.

Bei den Hütten angekommen, springt ihr auf eine der Plattformen im Lavafluss links. Lasst euch hinabtreiben und sprengt den Wachturm mit einer Donnerblume in die Luft. Nehmt die Schleuder und zieht euch an den Killeranas wieder nach oben.
Die Moblins zwischen den Hütten könnt ihr dank der Schleuder kurzzeitig betäuben.
1 Rennt auf diese Weise an den Gegnern vorbei bis zum Wachturm. Betäubt den Moblin auf der Spitze des Turmes und klettert, solange das Licht aus ist, in das Loch vor euch. Kraxelt auf der anderen Seite an die Oberfläche und die Bombentasche gehört wieder euch. Fliegt mit dem Windgeysir, den ihr neben euch ausgraben könnt, nach oben, sprengt den Felsen auf der Plattform gegenüber und klettert zurück zu den Hütten. Kehrt nun wieder zum heißen Gebiet zurück und sprengt den Weg dort frei, um weiter nach oben zu gelangen. In der Höhle erhaltet ihr endlich das Masterschwert wieder. Rennt nach rechts und überquert den Lavasee. Klettert auf den Felsvorsprung links, werft eine Wasserblüte in die Lava und begebt euch über den Weg zurück in den Raum von gerade eben. Macht den Moblins hier den Garaus und nehmt eure Abenteuertasche sowie sämtliche fehlende Items wieder an euch. Klettert nach oben, sprengt den Felsen vor euch und begebt euch zum Lavasee, bei dem ihr gerade gewesen seid. Überquert ihn und geht durch die Tür.
Durchtrennt das Seil am Schalter neben euch mit dem Schwert. Für die Seile neben dem Tor nutzt ihr euren treuen Käfer. Überquert die Brücke und lernt vom Feuerdrachen eine weitere Stimme des Heldenliedes. Nun geht es ab in die Wüste Ranelle.

DAS LIED IN DER WÜSTE

Wie finde ich das Heldenlied in der Wüste?

Landet bei der Ranelle-Mine und redet mit dem Goronen. Zieht euch dann mit dem Greifhaken über die Schlucht zur Ranelle-Höhle. Da, wo der Gorone früher gestanden hat, rollt ihr eine Bombe in das Loch und klettert anschließend hindurch.
Ihr befindet euch in einem neuen Gebiet der Ranelle-Schlucht.
2 Schickt euren Käfer zu dem Felsen unterhalb des großen Skeletts und sammelt dort einen kleinen Schlüssel ein. Sprengt den Steinhaufen in die Luft, der rechts den Weg blockiert, und öffnet die versperrte Tür. Zieht euch mit dem Greifhaken über den Abgrund und aktiviert den Zeitkristall auf der Lore. Redet mit dem kleinen Roboter und sie setzt sich in Bewegung. Folgt ihr und drückt den Schalter, damit das Tor sich auftut und sie weiterfahren kann. Öffnet noch ein zweites Tor und zieht euch am Ende des Raumes an den Ranken hoch. Drückt hier den Schalter für das nächste Tor. Passt im nächsten Gebiet auf, euch nicht zu weit von der Lore zu entfernen, da die Plattformen, auf denen ihr steht, sonst verschwinden.
3 Betätigt einen vierten und einen fünften Schalter und bahnt euch mithilfe von Ranken und Haltepunkten für den Greifhaken einen Weg durch den Raum. Keine Sorge wegen der Fledermäuse: Sie verschwinden, sobald die Lore sie passiert. Den nächsten Schalter aktiviert ihr durch das Gitter hindurch mit der Peitsche. Schwingt euch über den Abgrund und wartet, bis die Lore an der nächsten versperrten Tür anhält. Rennt mithilfe der Ausdauerfrüchte den schmalen Sandweg hinauf und zieht am Schalter. Im nächsten Raum befinden sich sehr viele Gegner – besiegt vor allem die Strahlzyklopen möglichst schnell, damit sie euch nicht im Weg sind. Betätigt den Schalter neben der Tür und rennt im nächsten Gebiet die Plattformen entlang. Sprengt mit eurem Käfer und einer Donnerblume den Felshaufen, der den Weg der Lore versperrt, und folgt ihr zurück bis zum Donnerdrachen. Redet mit ihm und rennt links von euch über die Brücke. Befreit den Zeitkristall vom Sand, betätigt das Artefakt und nehmt den Lebensbaumkeimling an euch. Reist nun wieder zum Wald von Phirone und geht im Tempel des Siegels in die Vergangenheit.
4 Pflanzt den Keimling in das Loch im Boden, reist wieder in die Gegenwart und rollt gegen den Baum, der an dieser Stelle gewachsen ist. Nehmt die Lebensbaumfrucht und kehrt wieder zurück zum Donnerdrachen, der euch als Belohnung für eure Mühen die dritte Stimme des Heldenliedes lehrt. Ab sofort

3

Die Lore fährt unbarmherzig weiter, lasst euch also mit dem Überwinden der Hindernisse nicht zu viel Zeit. Nutzt Greifhaken-Punkte und Ranken, um voranzukommen.

4

Reist im Tempel des Siegels in die Vergangenheit und pflanzt den Keimling. In der Gegenwart rempelt ihr gegen den gewachsenen Baum und schnappt euch die Frucht.

1

Die zweite Träne ruht auf dem Turm des Lichts - lasst euch auf dem Weg nach oben nicht von dem Wächter mit der Laterne, der seine Runden dreht, erwischen. Noch gefährlicher wird es bei der zwölften Träne, die inmitten von vier Wächtern liegt. Geht sehr behutsam vor, um sie zu erhalten.

könnt ihr beim Donnerdrachen übrigens den Boss-Rush anwählen!
Fliegt zurück in die Sturmwolke und landet wieder auf Narishas Rücken. Von ihm lernt ihr das nun vollständige Heldenlied. Begebt euch zum Wolkenhort und eilt zum Platz neben dem Turm des Lichts. Spielt bei den blauen Schmetterlingen auf eurer Harfe und steckt euer Schwert dort in den Boden.

DER WEG ZUM TURM DES HIMMELS

1 Wo finde ich die 15 Tränen in den Sairen der Göttin?

Die erste Träne liegt vor euch!
Auf dem Turm des Lichts findet ihr Träne Nummer 2.
Die Treppe hoch vor dem Basar liegt die dritte Träne.
Am Dach der Akademie schiebt ihr die Kiste unter die vierte Träne, um sie zu ergattern.
Klettert dorthin, wo ihr zu Beginn des Abenteuers das Haustier gerettet habt, und sammelt Nummer 5 ein.
Auf der Treppe zwischen Akademie und Basar liegt die sechste Träne.
Nummer 7 liegt beim Wächter rechts vor euch.
Die achte Träne liegt vor einem weiteren Eingang zum Basar.
Auf der kleinen Brücke, die zum Friedhof führt, liegt die neunte Träne.
Im hinteren Teil des Friedhofs findet ihr Nummer 10.
Geht unter der Unterführung beim Haus neben dem Friedhof durch und achtet dabei auf das giftige Wasser. Sammelt hier die elfte Träne ein.
Ein Stück daneben ziehen vier Wächtergeister ihre Runden. Träne Nummer 12 liegt genau zwischen ihnen.
Direkt vor dem See seht ihr die 13. Träne funkeln.
Auf dem Holzsteg neben dem See, über den ihr Phai bei eurer ersten Begegnung gefolgt seid, liegt Nummer 14.
Die letzte Träne findet ihr, indem ihr über den See springt und sie dort aufsammelt. Rennt zurück zum Startgebiet und nehmt die Insignie der Reife in Besitz.
Wieder zurück in der realen Welt springt ihr erneut über die Plattformen am See. Geht zu der Steinstatue, die ihr dort seht, und setzt die Insignie der Reife in sie ein. Zieht euch nach der Zwischensequenz mit dem Greifhaken zum Eingang des Tempels.

DER TURM DES HIMMELS

Was gibt's im Turm des Himmels zu tun?

Dieser letzte Dungeon hat eine Besonderheit: Er hat keine feste Struktur, stattdessen könnt ihr an einer geringen Menge von Podesten, die über den Tempel verteilt sind, die Anordnung der Räume relativ frei verändern. Dementsprechend erklären wir euch auch keinen linearen Pfad durch den Dungeon, sondern verraten euch, wie ihr die einzelnen Räume bestehen könnt. Die Entscheidung, in welcher Reihenfolge ihr sie abklappern wollt, liegt allerdings bei euch! Nur eine Ausnahme gibt es: Einen kleinen Schlüssel, den ihr in einem der Räume findet, benötigt ihr in einem der anderen! Ansonsten jedoch steht euch die Abfolge recht frei. Außerdem verraten wir euch zu diesem Dungeon auch, wo ihr die diversen Shortcuts öffnen könnt – nur so könnt ihr euch später auch wirklich effektiv durch die verschiedenen Räume bewegen.

Eingangs-Halle

Im ersten Raum findet ihr in der Kiste in der Mitte des Raumes die Dungeon-Karte.
2 Nehmt sie und macht euch am Schiebepodest rechts von euch zu schaffen.

Waldraum

In diesem Raum mit den vielen Pilzen fliegt ihr mit dem Käfer rechts über den Abgrund und schneidet die Halterung des Seils durch. Schwingt euch mit Peitsche und Seil über den Abgrund und zieht euch mit dem Greifhaken zur Steinrolle links. Zieht euch zur nächsten Steinrolle und von dort aus weiter zum Greifpunkt vor euch. Sammelt mit dem Käfer eine der Donnerblumen ein und sprengt die feuerspeienden Nervensägen in ihren Löchern in die Luft.
3 Springt zum nächsten Seil und schwingt euch zur Holzplattform, die ihr mit dem magischen Krug in Bewegung bringt. Springt ab und aktiviert mit dem Schalter vor euch einen Shortcut.

Vergangenheitsraum

Nehmt die Kugel der Zeit und öffnet damit das Gitter rechts.

Siehe Karte auf Seite 53

2

Der Turm des Himmels besteht insgesamt aus acht Teilen. Der, in dem ihr euch befindet, lässt sich nicht verschieben, die anderen könnt ihr relativ frei anordnen.

3

Im Waldraum nutzt ihr dieselbe Taktik wie im großen Baum, um den Abgrund zu überwinden: Holt mit dem Krug Schwung und springt über die Holzplattformen.

1

Nicht ihr müsst in diesem Raum mit der Plattform fahren, sondern die Kugel. Blast mit dem Krug auf das Windrad, um sie auf die andere Seite des Raumes zu transportieren.

2

Die Bombe in die Arme der Statue zu rollen, ist etwas knifflig. Rollt sie im richtigen Winkel, damit es trotzdem klappt und ihr nach unten könnt.

Legt die Kugel nahe an die Wand links neben der Leiter und zieht oben am Schalter. Springt wieder hinab, stellt euch auf den Schalter und werft die Kugel in die Öffnung. Klettert hoch und nehmt beim zweiten Schalter die Kugel wieder in Empfang.

1 Im nächsten Raum legt ihr die Kugel auf die Wind-Plattform und treibt sie mithilfe des magischen Krugs vom sicheren Boden aus an. Sobald ein Gitter den Weg versperrt, stellt ihr euch auf den Schalter, um den Weg wieder freizumachen. Habt ihr die Plattform auf diese Weise auf die andere Seite des Raumes bugsiert, schießt ihr einen Pfeil auf den blauen Schalter über euch. Nehmt die Kugel wieder an euch und aktiviert im nächsten Raum den Shortcut. Stellt euch dann auf den Schalter und werft die Kugel auf das Rollband. Während die Kugel das Band entlangrollt, schießt ihr fünf Pfeile auf die fünf blauen Schalter darüber und öffnet damit den Weg zum nächsten Schiebepodest.

Lavaraum

Krabbelt durch das Loch in der Wand links. Wieder zurück am Tageslicht, rollt ihr eine Donnerblume in das Loch, aus dem ihr gerade gekommen seid. Krabbelt wieder hinein und nehmt den neuen Ausgang. Grabt euch hier in die Erde, betätigt den roten Schalter und begebt euch wieder nach oben. Geht durch das Gitter und werft eine Bombe in die Hände der Statue.

2 Betätigt den Kristall dahinter jedoch noch nicht, rollt stattdessen eine zweite Bombe über die schiefe Wand in die Arme der Statue unter euch. Springt auf die so entstandene Plattform und betätigt den Kristall. Erst jetzt schickt ihr euren Käfer nach oben und aktiviert den Kristall von gerade eben. Klettert die Ranken nach oben und beseitigt die störenden Baumstämme vor euch mit waagrechten Himmelsstrahlen. Schnappt euch mit eurem Käfer die Donnerblume und werft sie in die Arme der dritten Statue links von euch. Betätigt den letzten Kristall dahinter, springt nach unten und geht durch das geöffnete Gitter. Begebt euch unter Tag, betätigt den blauen Schalter und grabt euch wieder aus. Geht durch das nächste offene Gitter und grabt euch wieder ein. Besiegt die beiden Grabewürmer, grabt euch durch den neuen Ausgang nach oben und betätigt den Shortcut.

Mini-Boss-Raum

3 Der Mini-Boss WR-003K Schockbart wartet auf eine Tracht Prügel eurerseits. Besiegt ihn genauso wie den Roboter auf der Sandgaleone: Treibt ihn mit gezielten Schlägen an den Abgrund und wiederholt dies dreimal, um ihn zu besiegen. Zieht euch nach eurem Sieg mit dem Greifhaken über den Abgrund und nehmt den kleinen Schlüssel aus der Truhe.

Grünes-Triforce-Raum

Öffnet in diesem Raum die versperrte Tür mit dem kleinen Schlüssel. Die zwei dicken Moblins besiegt ihr wie gewohnt, indem ihr über ihre Schilder rennt und sie von hinten vermöbelt. Im nächsten Raum stellen sich euch Moblins und Stalfos entgegen, denen ihr ebenfalls den Garaus macht. Geht durch die nächste Tür und besiegt die Zomboklins und die Stalmeister, die euch Widerstand leisten. Nach diesen schweren Schlachten aktiviert ihr im nächsten Raum das Wappen auf dem Boden mit eurem Schwert und nehmt das Triforce des Mutes an euch.

Rotes-Triforce-Raum

Schießt die Wasserblüte ab und lasst euch auf der Plattform über die Lava treiben. Betätigt den Kristallschalter rechts von euch mit dem Bogen, ballert gleich darauf auf die Wasserblüte und springt auf die nächste Plattform. Schießt einen weiteren Pfeil auf den Kristall vor euch, damit ihr nicht mit glühender Lava begossen werdet. Springt links auf das Gitter und aktiviert den Shortcut. Feuert auf die nächste Wasserblüte und lasst euch den Fluss entlangtreiben. Schießt den Kristall über euch ab, erschafft eine weitere Plattform und fahrt weiter, bis ihr zu dem Felsen kommt, der auf der Lavafontäne ruht.

4 Springt auf den Felsen hinauf und betätigt mit dem Käfer den Kristall von gerade eben. Erschafft mit der Wasserblüte vor euch die nächste Plattform, lasst euch noch ein Stück treiben und zieht euch dann mit dem Greifhaken zum sicheren Untergrund. Rammt das Schwert in den Boden und nehmt das Triforce der Kraft in Besitz. Klet-

3

WR-003K Schockbart besiegt ihr auf dieselbe Weise wie seinen mechanischen Bruder auf der Sandgaleone. Auf der anderen Seite des Raumes wartet ein kleiner Schlüssel.

4

Sobald ihr auf dem Felsen auf der Lavafontäne steht, dreht ihr euch um und aktiviert mit dem Käfer roten Kristall, damit der Fluss wieder fließt und ihr weiterkönnt.

Das Finale des Spiels findet in der Vergangenheit statt. Atmet also nochmal tief durch und tretet durch das Zeitportal. Verlasst den Tempel durch das Haupttor.

Auf eurem Weg zum Grund des Hains sendet Ghirahim euch Wellen über Wellen an Feinden entgegen. An den meisten könnt ihr aber einfach vorbeirennen.

tert im Anschluss daran über die Ranken nach oben und aktiviert den Shortcut-Schalter an der Wand.

Blaues Triforce-Raum

Geht rechts die Anhöhe rauf und nehmt die Kugel der Zeit. Legt sie an der nördlichen Seite des Raumes ab und rennt wieder die Anhöhe nach oben. Schießt einen Pfeil auf den blauen Schalter. Schnappt als nächstes euch wieder die Kugel und geht durch das geöffnete Gitter. Betätigt, ohne die Kugel der Zeit neben euch zu haben, den Schalter am Ende des Ganges und feuert von dieser Position aus einen Pfeil auf den blauen Schalter hinter dem Ventilatoren-Loch. Nehmt die Kugel wieder an euch und legt sie dann unterhalb der Anhöhe ab. Springt von der Anhöhe aus über die so erscheinenden Plattformen, zieht euch mit dem Greifhaken zum Haltepunkt vor euch, aktiviert das Wappen und das Triforce der Weisheit gehört euch.

DIE LETZTE SCHLACHT

Das Ende ist Nahe! Wo führt mich mein Weg nun hin?

Schreitet nach der Zwischensequenz durch das Zeitportal. Danach geht ihr durch das Haupttor und rennt den einzigen möglichen Weg hinab. Zahlreiche Moblins stellen sich euch entgegen! Entweder besiegt ihr das Gesindel oder ihr lauft einfach daran vorbei. Falls eine Barriere vor euch erscheint, bleibt euch nichts anderes übrig als zu kämpfen, um weiterzukommen. Kämpft euch auf diese Weise bis zum Grund des Siegelhains vor.

Wie besiege ich den Dunkelfürst Ghirahim?

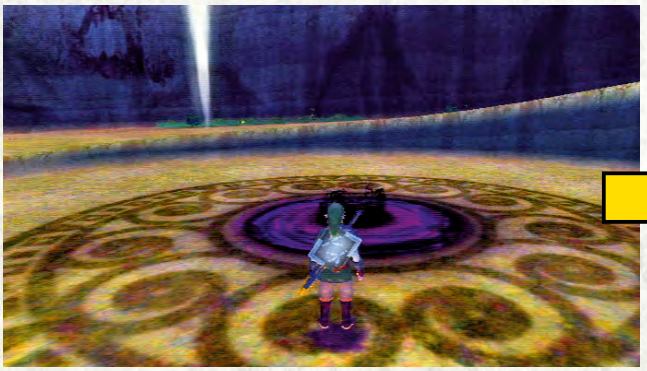
Achtet auf die Bewegungen der Arme eures Gegners. Schlagt immer nur dort zu, wo er nicht blockt und weicht seinen Angriffen entweder aus oder wehrt sie mit eurem Schild ab. Beschwört er zwei leuchtende Energiekugeln herauf, schlagt ihr einfach zwischen ihnen hindurch. Greift immer weiter an und drängt ihn somit an den Rand der Plattform. Wenn er nach unten stürzt, folgt ihr ihm und attackiert ihn mit einem Fangstoß. Wiederholt diese Taktik zweimal. Sobald ihr am Grund des Hains ankommt, müsst ihr anders gegen den Feind vorgehen: Führt mehrere Angriffe in die gleiche Richtung aus, um Ghirahims Schwert zur Seite zu schlagen und die verwundbare Stelle an seiner Brust mit Stichattacken angreifen zu können. Sobald er ein stärkeres Schwert heraufbeschwört, müsst ihr erneut anders vorgehen. Greift ruhig und bedächtig an und konzentriert eure Angriffe auf die Naht in der Mitte der Klinge. Sobald der Gegner mit seinem Schwert zuschlägt, blockt ihr am besten mit eurem Schild. Greift das Mittelstück des Schwertes so lange an, bis es bricht, und geht dann wieder gegen die Wunde an der Brust vor. Wiederholt eure Angriffe, bis ihr Ghirahim endgültig besiegt habt.

Vor dem allerletzten Kampf solltet ihr unbedingt noch einmal auf den Basar zurückkehren und euch dort mit reichlich Heiltränken eindecken. Glaubt uns, ihr werdet sie für das letzte große Gefecht in **Skyward Sword** gut gebrauchen!

Wie besiege ich den Boss?

Um euch die Freude am Spiel nicht zu nehmen, wollen wir euch die Identität des letzten Endgegners an dieser Stelle vorenthalten und nennen ihn aus diesem Grund schlichtweg „???“.

??? ist ein wahrer Meister des Schwertkampfes und kann eure Herzen-Anzahl in Sekundenschnelle mühelos dezimieren. Weicht darum immer seinen Attacken aus, bleibt



Batterien der Wii-FB aufgeladen? WiiMotion Plus kalibriert? Herztränke gekauft? Eure Ausrüstung auf Vordermann gebracht? Am Klo gewesen? Dann ab ins schwarze Loch!

??? kann euch viel Schaden zufügen - richtig viel! Greift also mit Bedacht an und seid immer bereit, schnell auszuweichen, sobald er mit dem Schwert zuschlägt.

Greift den Dunkelfürsten unentwegt an, um ihn über den Rand der Plattform zu drängen. Schwört er diese Kugel herauf, schlagt einfach dazwischen zu.

In der letzten Phase des Kampfes greift Ghirahim zu diesem großen Schwert. Attackiert langsam und mit Bedacht seine Schwachstelle.

wachsam und setzt bei wirklich jeder Gelegenheit zu einem eigenen, möglichst starken Angriff an.
Eure ersten Schläge wehrt der Gegner meistens ab. Bleibt stets hartnäckig, attackiert ihn weiterhin unermüdlich und versucht ihn dort zu treffen, wo er ungeschützt ist. Rennt er mit seiner Rammattacke auf euch zu, blockt ihr mit dem Schild – durch Sprünge könnt ihr dem Angriff kaum entgehen. Auch bei seinen Schlägen mit dem Schwert raten wir euch, die Attacken zu blocken. Greift immer weiter an, weicht aus und macht euch auf die zweite Phase des Kampfes gefasst. Wir empfehlen euch jetzt dringend, mit einem elektrizitätsresistenten Schild zu kämpfen, da es ansonsten schwer ist, das elektrisch aufgeladene Schwert des Feindes zu parieren. Ihr solltet die kurzen Phasen nutzen, in denen der Endboss nach einer Schild-Blockade verwirrt ist. Manchmal schießt er einen Himmelsstrahl aus der Spitze seiner Klinge – weicht diesem Angriff auf jeden Fall aus! Malträtiert ??? mit Schwertschlägen, bis er irgendwann auf seinen Rücken fällt. Greift ihn dann sofort mit einem Fangstoß an, bevor er die Gelegenheit hat, wieder aufzustehen, und der mehr als nur wohlverdiente Sieg ist nun endlich euer!

Herzlichen Glückwünsch!
Ihr habt **The Legend of Zelda: Skyward Sword** hiermit durchgespielt!

Wir machen vor, wie man es nicht macht: Geht mit einem Schild, das gegen Elektrizität unempfindlich ist, in den Kampf, um euch das Leben leichter zu machen.

Den Himmelsstrahl könnt ihr in der letzten Schlacht leider nicht einsetzen. Macht ??? also mit normalen Angriffen fertig und genießt den Abspann von Skyward Sword.

FUNDORTE DER TRÄNEN

Text | Lukas Schmid

Ihr habt keine Lust auf endlos langes Herumsuchen in der Spielwelt von Skyward Sword? Dann helfen euch unsere Karten bestimmt weiter!

Damit ihr im Laufe des Abenteuers nicht zu viel Zeit mit der Tränensuche in den Sairen verliert, haben wir diese in Karten der verschiedenen Spielwelten von **Skyward Sword** zusammengefasst. So werdet ihr alle für mehrere Abschnitte im Spiel wichtigen Tränen im Handumdrehen einsammeln und könnt euch auf das Wesentliche konzentrieren!

Tränen der Sairen im Überblick!

Im Spielverlauf werdet ihr an mehreren Stellen gebeten, jeweils 15 in Sairen von Faroes (S. 32), Nayrus (S. 35), Dens (S. 38), und der Göttin (S. 47) versteckte Tränen zu finden. Die Fundorte werden in der Komplettlösung zwar genau erläutert, doch der Einfachkeit halber haben wir sämtliche Tränen noch einmal für euch in Karten eingezeichnet. Die Nummerierung bezieht sich dabei auf die Reihenfolge, in der die Fundorte der Tränen in der Komplettlösung beschrieben werden. Wir wünschen euch viel Erfolg bei der Suche nach den insgesamt 60 Tränen!

DINS SAIREN
FARORES SAIREN
SAIREN DER GÖTTIN

Schizophren: Vier Links machen sich auf den Weg, um Prinzessin Zelda zu retten.

Teamarbeit: Feinde wie dieses Schalentier wären alleine gar nicht zu bezwingen.

SCREEN-INFO

Die Bilder auf diesen Seiten stammen von Nintendos Presseserver und dem E3-Trailer zu **Four Swords**. Sie geben die Grafik des Spiels unverändert wider.

Text I Lukas Schmid

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ANNIVERSARY EDITION

Art: DSiWare I **Genre:** Action-Adventure I **Entwickler:** Nintendo/Grezzo I **Termin:** 28. September 2011 I **Preis:** Kostenlos

Link feiert seinen 25. Geburtstag mit einem coolen Klassiker zum kostenlosen Download! Aber was taugt die Jubiläums-Edition von Four Swords?

Ach, was waren Mehrspieler-Sessions in der Game-Boy-Advance-Ära doch nervig: Neben einem Handheld benötigte jeder Spieler das entsprechende Modul und anschließend musste man die Geräte mühselig mittels Link-Kabel miteinander verbinden. Heute, zu Zeiten von DSi und 3DS, gehören solche Stressmomente zum Glück der Vergangenheit an, Multiplayer-Duelle funktionieren kabellos und wesentlich einfacher. Umso schöner, dass ihr das GBA-Mehrspieler Abenteuer **Four Swords** zum 25. Geburtstag der **The Legend of Zelda**-Reihe vollkommen kabel- und kostenfrei noch einmal erleben dürft.

Eins zum Preis für keins

Four Swords ist das nächste Spiel in einer inzwischen recht beachtlichen Reihe von Software, die ihr euch vollkommen gratis via Nintendo eShop auf euren 3DS saugen könnt. Aber keine Sorge, auch DS-Besitzer, die den Sprung zum 3D-Handheld bisher noch nicht gewagt haben, dürfen sich das Abenteuer im DSi-Shop kostenlos downloaden. Ist das erledigt, könnt ihr auch direkt mit dem Spielen beginnen – anders als im GBA-Original kommen in der Neuauflage nämlich auch Solospieler zum Zug. Während ihr im Mehrspieler-Modus mit bis zu drei weiteren Links Aufgaben löst, be-

Volles Haus: Die Anzahl an Feinden erhöht sich mit steigender Mitspieler-Anzahl.

Retro: Neben dem A Link to the Past-Level gibt es noch weitere Nostalgie-Momente.

VIER SCHWERTER FÜR EIN HALLELUJA

Das ursprüngliche GBA-Abenteuer **Four Swords** war zwar das erste, aber nicht das einzige, welches das Konzept der vier Link-Charaktere beinhaltet. Für den GameCube erschien im Jahre 2004 ein vollwertiger **Four Swords**-Nachfolger namens **The Legend of Zelda: Four Swords Adventures**, in dem die Grafik des Originals aufgehübscht, das Spielprinzip erweitert und ebenfalls ein Einzelspieler-Modus eingebaut wurde. Die Levels waren zudem vollkommen neu und orientierten sich stark an **A Link to the Past**. Im GBA-Titel **The Legend of Zelda: The Minish Cap** spielten die vier Links ebenfalls eine Rolle, wenn auch nur eingebettet in ein reines Singleplayer-Abenteuer. Wir dürfen gespannt sein, ob im kommenden **Skyward Sword** ebenfalls eine Verbindung zu dem Mehrspieler-Abenteuer existiert – in der **Zelda**-Timeline liegen die Geschichten der Titel nämlich relativ eng beieinander.

In **Minish Cap** kann Link sich ebenfalls vervierfachen.

Für den GameCube erschien ein **Four Swords**-Nachfolger.

schränkt sich eure Party dann allerdings auf nur zwei Protagonisten. Per Knopfdruck rennt der zweite Geselle brav hinter euch her oder lässt sich alternativ separat steuern, um etwa Schalter zu betätigen, Rubine einzusammeln und simple Koop-Rätsel zu lösen. Das funktioniert zwar problemlos und steuert sich auch passabel, sehr schnell werdet ihr aber merken, dass **Four Swords** alleine nicht einmal annähernd so viel Spaß macht wie mit menschlichen Mitstreitern.

Ein Freund, ein guter Freund…

Der Spielspaß steht und fällt mit der Kommunikation mit anderen Spielern. Ihr schreit euch an, wenn eure Kameraden euch im Kampf nicht zur Seite stehen, streitet euch um die in den Level verteilten Rubine und zerbrecht euch gemeinsam die Köpfe darüber, wie die verschiedenen Rätsel zu lösen sind. Im Singleplayer wiederum wandelt sich dieses spaßige Konzept in stumpfes Abarbeiten, denn nur hier wird einem bewusst, wie simpel das Spielprinzip in Wahrheit ist. Ihr rennt durch die jeweils zwei-bis dreigeteilten Welten, sammelt Rubine und Schlüssel für versperrte Türen und besiegt am Ende der Level im Normalfall einen Boss. Finesse sieht anders aus, doch während eines Mehrspieler-Duells fällt dieser Aspekt interessanterweise überhaupt nicht ins Gewicht. Auch der Wiederspielwert ist mit weiteren Mitstreitern sehr hoch, im Singleplayer hingegen quasi nicht existent. Leider hat Nintendo aber darauf verzichtet, dem Download einen Online-Modus zu spendieren, sodass ihr wohl nur selten die volle Anzahl an vier Spielern zusammen bekommen werdet. Immerhin könnt ihr euch über eine Handvoll neuer, ganz besonderer Level freuen – und diese dürften Fans der **Zelda**-Reihe das eine oder andere fröhliche Grinsen entlocken.

Prinzessinnen-Rettung Nr. 356

Die Story des Spiels ist erwartungsgemäß nicht allzu prickelnd und wird zu Beginn des Abenteuers in einer kurzen Sequenz abgehandelt: Zelda wird entführt und Link muss sie mithilfe der Macht des Schwertes der vier, welches seinen physischen Körper vervielfältigen kann, retten. Der simple Plot, der sich während der knapp drei- bis fünfstündigen Kampagne nicht ändert, dient lediglich zur Erklärung dafür, warum ihr mit vier Links durch die Gegend wuselt. Interessant ist lediglich, dass Prinzessinnen-Entführer Vaati, ein Winddämon, in diesem Spiel seinen ersten Auftritt hat. Bei den Fans kam er scheinbar so gut an, dass er inzwischen ein fixer Bestandteil der **Zelda**-Historie ist und in **The Minish Cap** sogar Standard-Ober-Motz Ganondorf als Bösewicht in einem Hauptteil der Serie verdrängte. Ob er wohl auch im kommenden Skyward Sword eine Rolle spielen wird? Bis das Wii-Abenteuer erscheint und ihr die Antwort auf diese Frage erhaltet, könnt ihr, ein paar Mitspieler vorausgesetzt, mit **Four Swords** aber stilvoll die Wartezeit überbrücken.

WERTUNG 8 VON 10

Geht auch ohne Hasselhoff: Diese Mauer hält euren Schlägen nicht lange stand.

MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Zu mehreren ein Spielspaß-Garant“

Mein Vorurteil › Dieses Mehrspieler-Abenteuer macht bestimmt nur Spaß, wenn man mit drei weiteren Teilnehmern durch Hyrule spaziert.

Meine ersten paar Stunden mit der **Four Swords**-Neuauflage verbrachte ich alleine – und war dezent gelangweilt. Der neu integrierte Einzelspielermodus ist zwar löblich gemacht und funktioniert einwandfrei, dennoch merkt man an jeder Stelle des Abenteuers, dass es auf mindestens einen weiteren menschlichen Spieler ausgerichtet ist. Zu zweit, dritt oder viert macht das Spiel dafür weit mehr Spaß – umso trauriger, dass die Entwickler keinen Online-Modus eingebaut haben.

DIE ZELDA-FORMEL

Text | Christoph Kraus

Auf Bewährtes greift man immer wieder gerne zurück: Wir verraten euch, welche Retro-Elemente ein gutes Zelda auszeichnen!

SCHWERT UND CO.

VORBILDLICH UMGESETZT IN: THE LEGEND OF ZELDA (NES)

Was mögen sich die Leute von Nintendo wohl gedacht haben, als sie mit der Arbeit an **The Legend of Zelda** fürs NES begannen? Etwa „Lasst uns ein Spiel mit einem kleinen Jungen machen, der im Verlauf der Geschichte zum großen Helden wird!"? Oder „Wir erschaffen ein Action-Adventure in einer Fantasy-Welt, denn so was hat gerade Hochkonjunktur!"? Was sich damals hinter der Fassade des Nintendo-Hauptquartiers im japanischen Kyoto abgespielt hat, ist bis heute unklar. Doch mit 100%iger Gewissheit lässt sich sagen, dass sich die **Zelda**-Serie bis heute kaum verändert hat. Das ist im Grunde genommen eine wenig schmeichelhafte Feststellung, schließlich bedeutet sie im Umkehrschluss, dass die Reihe seit Jahrzehnten auf der Stelle tritt. Doch im Falle von Link ist sie ein Beweis für die spielerische Genialität, die Shigeru Miyamoto und sein Team damals schufen. Zwar erlaubte die schwache NES-Hardware seinerzeit noch keine epischen Zwischensequenzen oder bildschirmfüllenden Grafiken, stattdessen stand eine simple Geschichte im Vordergrund, die mit simplen Mitteln große Gefühle auf den Bildschirm brachte. Und alles begann mit dem Aufsammeln eines kleinen, pixeligen Schwerts …

DU KOMMST HIER NICHT REIN!

VORBILDLICH UMGESETZT IN: OCARINA OF TIME (N64)

Jeder **Zelda**-Spieler kennt die Situation: Man steht vor einem scheinbar leicht zu überwindenden Hindernis, beispielsweise einem Stein. Kurzes Nachdenken ergibt: Link kann mühelos darüberklettern. Aber denkste! Die Programmierer benutzen das Objekt, um dem Spieler den Weg abzuschneiden, bis er ein bestimmtes Utensil gefunden hat, das explizit fürs Weiterkommen gedacht ist. Wenn also der Zugang zum Zora-Reich nur durch einen Bach versperrt ist und der Spieler erst eine Bohne sprießen lassen muss, um auf einem Blatt übers Wasser zu segeln, haben wir es exakt mit solchen Weg-Blockaden zu tun. Auch das Eingangstor ins Reich von Lord Jabu-Jabu ist zunächst versperrt – und zwar von König Zora höchstpersönlich! Erst wenn man ihn mit einem Fisch ködert, macht er Platz hinter seinem Thron. Ähnliche Sperren gab es aber auch schon früher: Bei **A Link to the Past** konnte man bestimmte Stellen in der Schattenwelt nur betreten, indem man sich in der Lichtwelt mit dem Spiegel teleportierte. Und selbst im ersten **Zelda** war das Floß unverzichtbar, um über Flüsse zu gelangen. Wir Spieler lieben solche Blockaden – schließlich steigern sie unsere Neugier ins Unermessliche!

RÄTSEL IM TEMPEL

VORBILDLICH UMGESETZT IN: A LINK TO THE PAST (SNES)

Die Art und Weise, wie die Entwickler aus einer technisch limitierten Hardware das Maximum herauskitzelten, legte den Grundstein zu **Zeldas** Erfolg auf dem NES. Doch auf diesen Lorbeeren konnten sie sich 1992 nicht mehr ausruhen, schließlich war inzwischen das viel leistungsfähigere Super Nintendo erhältlich – und das verlangte nicht, **Zelda** routiniert auf der neuen Konsole fortzuführen, sondern vielmehr der Serie neues Leben einzuhauchen. Im Klartext hieß das: Die Geschichte konnte endlich aufwendiger erzählt werden. Die Tempel ermöglichten wesentlich anspruchsvollere Rätsel. Die Steuerung ließ komplexere Kniffe zu. Das Ergebnis war für den Spieler insbesondere in den Dungeons sichtbar: Wo früher in den NES-Episoden meist sehr abstrakte Rätsel integriert waren, die man häufig gar nicht auf Anhieb lösen konnte, schien der Spielablauf auf dem Super Nintendo viel transparenter. Sollte man etwa eine zerborstene Wand sprengen, war dies jetzt auch optisch sofort ersichtlich – auf dem NES hätte man die entsprechende Passage auf gut Glück entdecken müssen.

REISE, REISE

VORBILDLICH UMGESETZT IN: OCARINA OF TIME (N64)

Die große, weite Prärie, der idyllische Hylia-See, die hell am Firmament leuchtende Sonne: Hyrule ist ein Land, in dem man gerne seinen Urlaub verbringen möchte. Aber wie kommt man in einem so überdimensionalen Reich von A nach B? Ohne Verkehrsmittel sind die Grenzen kaum zu überwinden. Wie gut, dass es seit **Ocarina of Time** in (fast) jeder neuen **Zelda**-Episode ein mehr oder weniger schnelles Vehikel gibt, mit dem sich das Problem des Reisens ganz von selbst löst. Das Pferd in **Ocarina of Time** und **Twilight Princess**, das Schiff in **The Wind Waker** und **Phantom Hourglass** sowie der Zug in **Spirit Tracks** demonstrieren anschaulich, dass die Prärie von Hyrule mittlerweile viel zu weitläufig geworden ist, als dass Link sie per pedes erkunden könnte. Das bringt für die Entwickler aber auch einen erhöhten Aufwand mit sich, denn eine so gigantische Oberwelt darf man nicht nur einfach entwerfen – man muss sie auch mit Leben füllen! Unserer Meinung nach hat **Ocarina of Time** diese Authentizität am besten auf den Bildschirm gebracht. Denn anders als bei **The Wind Waker** war die Fortbewegung auf dem Pferdesattel sehr direkt – man spürte regelrecht jeden Schritt (anders als beim Schiff oder Zug). Und so soll es auch künftig bleiben!

REIFEPROZESS

VORBILDLICH UMGESETZT IN: OCARINA OF TIME (N64)

Entschuldigung, Leute, aber wir müssen abermals **Ocarina of Time** als Meilenstein anführen, und zwar in puncto Reifeprozess. Keine andere **Zelda**-Episode fing den Charakterwandel vom jungen, kindlichen Hyrulianer zu einem starken, sogar ein bisschen aggressiven Erwachsenen besser ein, als es das N64-Meisterwerk tat. Dabei war am Anfang von dessen Entwicklung noch gar nicht absehbar, dass Links Abenteuer in zwei Handlungssträngen erzählt wird. Erst recht spät ließ Shigeru Miyamoto auf einer Messe verlauten, dass die Geschichte von **Ocarina of Time** in zwei Zeitabschnitten spielt. Allerdings dürfte es für die Programmierer nicht allzu leicht gewesen sein, einen jungen und einen volljährigen Link als Spielfigur zu integrieren. Anders lässt es sich nicht erklären, dass seitdem kein weiteres **Zelda**-Abenteuer einen zum Volljährigen gereiften Helden hatte. Vielleicht wird dieser Missstand ja beim nächsten Wii-Ableger behoben. Das nächste **Zelda** muss schließlich episch werden!

NEBENQUESTS

VORBILDLICH UMGESETZT IN: MAJORA'S MASK

Es soll zwar Fans geben, die **Majora's Mask** das Fehlen eines einheitlichen Handlungsstrangs ankreiden, aber der hohe Grad an Übersicht lässt sich nicht bestreiten. Kaum hat sich Link zu Beginn der Story Zugang ins „Versteck der Bomber" verschafft, erhält er dort ein Notizbuch, in dem alle spielrelevanten Ereignisse verewigt werden. Dort wird beispielsweise vermerkt, wann ihr mit welchem Charakter gesprochen habt, zu welchen Uhrzeiten er in seiner gewohnten Umgebung anzutreffen ist und was es mit der jeweiligen Figur auf sich hat. In **Majora's Mask** erkundet ihr zwar lediglich vier (mitunter recht skurrile) Tempel, aber die zahlreichen Nebenaufgaben trugen maßgeblich zu einem stimmigen Abenteuer bei. Und genau darauf fahren wir **Zelda**-Fans seit jeher ab: Wir wollen Hühner einfangen, Lose kaufen, Schießbudenfiguren abknallen und noch viel mehr verrückte Dinge tun – nur um als Belohnung diese ollen Flaschen und Herzteile zu ergattern! Dafür ertragen wir sogar geduldig das Geplapper von Tingle …

DER ZELDA-STAMMBAUM

Text | Christoph Kraus

Sind die Handlungen aller Zelda-Abenteuer miteinander verbunden? Oder passen ihre Erzählstränge nicht zusammen? Wir haben's mithilfe unserer Leser recherchiert. Viel Spaß bei der Spurensuche!

SKYWARD SWORD

FAKT: Das neue Wii-Epos namens **Skyward Sword** spielt vor **Ocarina of Time** und thematisiert die Entstehung des legendären Masterschwerts. Dies bestätigte **Zelda**-Produzent Eiji Aonuma jüngst in einem Interview. Link gehört in diesem Spiel dem Windvolk an und ist zu Beginn noch nicht im Land Hyrule angekommen.
VERMUTUNG: Skyward Sword spielt vor **Ocarina of Time**, aber nach **The Minish Cap**. Denn in **The Minish Cap** erfährt man vieles über das Windvolk. Es lebte früher in den Ruinen des Windes, verließ diese aber und lebte fortan über den Wolken. Und ebendort beginnt nach Aussage von Eiji Aonuma auch **Skyward Sword**!

Der **Zelda**-Produzent Eiji Aonuma hat es sich nach eigenen Aussagen zum Ziel gemacht, alle Serienableger untereinander zu verbinden, da er viel Wert auf eine tiefgründige Story legt. Manche Verknüpfungen sind dabei unübersehbar, so macht beispielsweise **Majora's Mask** zeitlich betrachtet da weiter, wo der Vorgänger **Ocarina of Time** aufhörte. Aber wie ist die Story des kommenden Wii-Abenteuers namens **Skyward Sword** mit den Vorgängern verwoben? Um dies herauszufinden, arbeiteten wir eng mit der Community von www.n-zone.de zusammen und griffen alle Details auf, die wir aus mehr als zwei Jahrzehnten **Zelda** zusammentragen konnten. Wusstet ihr etwa, dass laut den **Zelda**-Mangas von Akira Minekawa **Oracle of Seasons** vor den Ereignissen von **Oracle of Ages** spielt? In **The Minish Cap** wird zudem das Schwert der Vier geschaffen, das in **Four Swords Adventures** eine große Rolle spielt. Hier gelangt Ganon auch an seinen Dreizack, das Gegenstück zum Masterschwert. Sowohl in diesem Abenteuer als auch im berühmten Dreizack-Spiel, **A Link to the Past**, sieht das Schloss Hyrule identisch aus. Fakt ist: Es zieht sich ein roter Faden durch die Geschichte aller Teile. Hinweise für Zusammenhänge finden sich zuhauf in den Spielen, sei es in Form bestimmter Aussagen, Symbole oder gar der Augen-, Haar- und Hautfarbe von Figuren. Das alles ist keine Einbildung, sondern eine Erkenntnis, die man gewinnt, wenn man viel Zeit damit verbringt, die **Zelda**-Serie nicht nur zu spielen, sondern regelrecht zu studieren. ■

HINTERGRUNDWISSEN

Bei den 3D-**Zelda**-Teilen ist die Chronologie sehr klar definiert. Schwierig wird die Einordnung lediglich bei einigen 2D-Ablegern, bei denen die zeitliche Einordnung bis heute weder komplett bestätigt noch hundertprozentig nachvollziehbar ist.

THE MINISH CAP

FAKT: In verschiedenen Interviews verriet Aonuma, dass **The Minish Cap** noch vor **Ocarina of Time** spielt. Dafür spricht auch die Tatsache, dass Ganondorf im GBA-Serienableger noch nicht in Erscheinung trat und Zweitbösewicht Vaati, der Winddämon, zuerst noch ein normaler Minish-Bewohner ist und erst im Lauf der Serie seine dämonische Form annimmt. Vom Triforce-Symbol, der treibenden Kraft der Reihe, ist noch nichts zu finden, allerdings strebt Vaati nach dem Force, das Prinzessin Zelda besitzt. Das sogenannte Schwert der Vier wird in diesem Spiel erschaffen.

VERMUTUNG: Aus den oben genannten Gründen kann man davon ausgehen, dass **Skyward Sword** tatsächlich nach **The Minish Cap** spielen wird. Außerdem ist im Intro von **The Minish Cap** davon die Rede, dass es schon mal einen Helden gab, der mithilfe des Minish-Volks das Land vor dem Bösen gerettet habe. Ist dies etwa ein Hinweis darauf, dass es irgendwann eine Vorgeschichte geben wird?

AST FÜR AST GESCHICHTE

Dieser Stammbaum, der in Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Lesern erstellt wurde, skizziert die Verwobenheit der einzelnen Ableger der The Legend of Zelda-Serie. Er ist keineswegs offiziell geschweige denn vollständig. Der Stammbaum soll vielmehr die Grundlage für eine neue Debatte unter uns Fans bilden.

- The Minish Cap
- The Four Swords
- Ocarina of Time
  - Majora's Mask
  - Twilight Princess
- ZEITLICHE PAUSE
  - Four Swords Adventures
    - A Link to the Past
      - Link's Awakening
        - Oracle of Ages/Seasons
          - The Legend of Zelda
            - The Adventure of Link
  - The Wind Waker
    - Phantom Hourglass
      - Spirit Tracks

THE FOUR SWORDS

Anmerkung: Hierbei handelt es sich um das Bonusspiel aus **A Link to the Past** für den GBA.

FAKT: Das Schwert der Vier existierte schon, Vaati wurde von einem Krieger verbannt, der sich in vier teilte (wie im Endkampf aus **The Minish Cap**), und befreite sich wieder. Von Ganondorf und Triforce fehlt weiterhin jede Spur.

VERMUTUNG: **The Four Swords** spielt noch vor **Ocarina of Time**. **The Minish Cap** und **Four Swords** könnten demnach wenige Jahrhunderte auseinanderliegen.

OCARINA OF TIME

FAKT: Zum Zeitpunkt seiner Ersterscheinung war **Ocarina of Time** aus chronologischer Sicht der Beginn der Serie. Ganondorf, später als Dämon Ganon bekannt, tritt zum ersten Mal in Erscheinung und erlangt während des Spiels sein Triforce-Symbol der Kraft. Zelda erhält dadurch das Relikt der Weisheit, während Link das Teil des Mutes erlangt. Seinen Nachkommen ist ab diesem Zeitpunkt dasselbe Schicksal beschieden. **Ocarina of Time** führte zudem die von Shigeru Miyamoto und Eiji Aonuma mittlerweile mehrmals bestätigte geteilte Zeitleiste ein. Die Zeitreise des Helden der Zeit hat eine alternative Wirklichkeit geschaffen. In der ersten Wirklichkeit wird Ganondorf in der Zukunft besiegt. Hyrule ist vorübergehend sicher. Später wird Ganondorf von den Weisen in die Schattenwelt verbannt; die Ereignisse führen zu **Twilight Princess**. In der zweiten Wirklichkeit kehrt Link sieben Jahre in die Vergangenheit zurück und trifft Zelda wieder, wie das Ende aus **Ocarina of Time** verrät. Er verabschiedet sich und macht sich auf eine Reise, um Navi zu suchen. Die Ereignisse führen direkt zu **Majora's Mask**.

MAJORA'S MASK

FAKT: Das Nintendo-64-Abenteuer **Majora's Mask** stellte von Beginn der Entwicklung an eine direkte Fortsetzung oder eben eine Nebengeschichte von **Ocarina of Time** dar. Dies belegen viele Hinweise im Spiel selbst. Der Anfang des Spiels baut deutlich auf dem Ende von **Ocarina of Time** auf, außerdem stellt die Spielewelt Termina eine Parallelwelt des Landes Hyrule aus **Ocarina of Time** dar. Link ist diesmal dieselbe Person wie im direkten Vorgänger, nämlich der Held der Zeit.

VERMUTUNG: Link kehrte nach seinem Abenteuer in Termina nie wieder direkt nach Hyrule zurück, denn von Termina aus führt kein Weg mehr in Links alte Heimat. Dies erklärt auch Links Abwesenheit, die im Intro von **The Wind Waker** erklärt wird. Diese Abwesenheit eines Helden führte zu der Überflutung Hyrules.

PHANTOM HOURGLASS

FAKT: So wie **Ocarina of Time** und **Majora's Mask** direkt zusammenhängen, so verhält es sich auch mit **The Wind Waker** und **Phantom Hourglass**. Das Spiel beginnt ungefähr sechs Monate nach dem Ende von **The Wind Waker**. Link ist mit Tetra, der Reinkarnation von Prinzessin Zelda, auf der Suche nach einem neuen Königreich, da Hyrule im Meer versunken ist. Die Herkunft der Charaktere und deren Ausgangssituation sind aber die einzige Gemeinsamkeit.

VERMUTUNG: Das Ende von **Phantom Hourglass** verrät es nicht, aber es lässt sich schlussfolgern, dass Link und Tetra am Ende ihrer Reise ein neues Land finden, das sie zu einem neuen Königreich machen. Tetra wird in diesem Land ihren Verpflichtungen als Prinzessin nachgehen, was der Nachfolger vermuten lässt.

THE WIND WAKER

FAKT: Das Spiel **The Wind Waker** legt einen viel höheren Wert auf die Erzählung der Geschichte als die Vorgänger. Eiji Aonuma wollte den Spielern endgültig klarmachen, dass nicht jeder Link derselbe Link ist, sondern sich die Spiele teilweise um Generationen unterscheiden. Demnach ist Link eine Reinkarnation des Helden der Zeit aus **Ocarina of Time**. Zwar heißt es in der deutschen Version, dass seitdem gut 100 Jahre vergangen sind, das japanische Original verrät im Intro allerdings, dass gut 1.000 Jahre zwischen den Ereignissen beider Spiele liegen. **The Wind Waker** baut also auf den Ereignissen nach **Ocarina of Time** auf. Der Held war verschwunden und der König aus der **Ocarina of Time**-Zeit flehte die Göttinnen an, das von Ganondorf besetzte Königreich durch eine Flut zu versiegeln. Auch die Kleidung des Helden, die Link zu seinem zwölften Geburtstag erhält, ist ein Relikt der Überlieferung des Helden aus **Ocarina of Time**. Zudem kann man im Schloss Hyrule, das man im Spielverlauf betritt, Fenster mit Bildern der Weisen aus **Ocarina of Time** sehen. Ganondorf macht in einem Gespräch vor dem Endkampf aufgrund vieler Aussagen deutlich, dass sein letztes Treffen mit einem Helden das mit dem Helden der Zeit gewesen sein muss. Nur die verrücktesten Fans erkennen zudem alte Örtlichkeiten zum Hyrule aus **Ocarina of Time** wieder: So befindet sich die Hafenstadt Port Monee örtlich an derselben Stelle, an der auf der **Ocarina of Time**-Landkarte das Dorf Kakariko zu finden war. Die Verbindung zu beiden Orten ist sogar an der Musik erkennbar. Und dort, wo sich früher der Kokiri-Wald befunden hat, lebt nun der Nachfahre des Ur-Deku-Baumes.

VERMUTUNG: Das GameCube-Abenteuer **The Wind Waker** aus dem Jahr 2003 spielt in derselben Wirklichkeit wie das Nintendo-64-Epos **Majora's Mask**. Nur Spieler, die ausgiebig Gebrauch von der Game-Boy-Advance-Connectivity machen, finden im Turm der Götter geheime Botschaften, die von den Abenteuern von Tingle erzählen, der ein treuer und wichtiger Helfer für den legendären Helden gewesen ist. Tingle traf Link in **Majora's Mask**. Zudem ist **The Wind Waker** ein Hinweis darauf, dass es das aus alten Spielen bekannte Hyrule in dieser Wirklichkeit nicht mehr geben wird.

HINTERGRUNDWISSEN

Shigeru Miyamoto betont immer, dass bei der Entwicklung eines **Zelda**-Spiels erst das Gameplay und zuletzt die Geschichte dazu erstellt wird. Das macht die geschichtliche Einordnung oftmals nicht leicht.

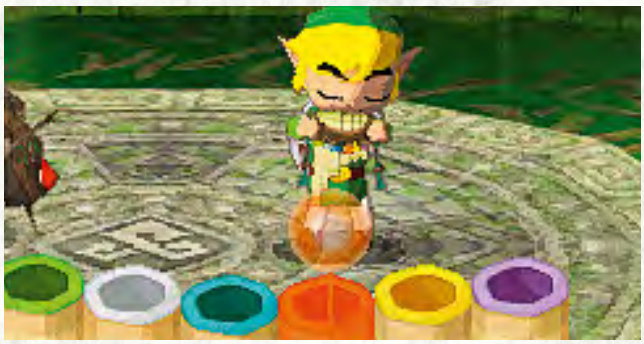
HINTERGRUNDWISSEN

Shigeru Miyamoto sorgte sich nie besonders darum, dass die **Zelda**-Spiele untereinander verwoben sind. Dieser Aufgabe nahm sich erst Eiji Aonuma an, der ein begnadeter Geschichtenerzähler ist.

SPIRIT TRACKS

FAKT: Den Aussagen von Eiji Aonuma ist auch zu entnehmen, dass **Spirit Tracks** 100 Jahre nach den Ereignissen von **Phantom Hourglass** spielt. Etliche Hinweise erhält man am Anfang des Spiels. Pirat Niko, der in den beiden Abenteuern des Helden des Windes eine Rolle spielt, ist hier ein uralter Mann. Der Nachfahre des Helden, also der neue Link, lebt bei ihm. Im Spiel wird auch bestätigt, dass die Prinzessin Zelda die Enkelin von Tetra ist. Das Königreich wirkt noch ziemlich jung, was die vielen freien Flächen erklärt. Ein Gleissystem zeigt, dass **Spirit Tracks** in einer sehr fortschrittlichen Zeit spielt.

VERMUTUNG: Chronologische Nachfolger des Nintendo-DS-Abenteuers **Spirit Tracks** werden den **The Legend of Zelda**-Fans ein vollkommen neues Königreich und neue Areale bieten, die in Vorgängertiteln nicht zu finden sind. Kein Kakariko, kein Todesberg und auch kein Ganondorf mehr!



TWILIGHT PRINCESS

FAKT: Spielt man die GameCube-Version, die im Gegensatz zur Wii-Version nicht gespiegelt wurde, so kann man auch hier bei den Örtlichkeiten Parallelen zu **Ocarina of Time** erkennen. Aufmerksame Spieler finden auch das Ur-Kakariko aus **Ocarina of Time** und eine Überlebende des Shiekah-Volkes, das bisher nur in **Ocarina of Time** eine bedeutende Rolle spielte.

VERMUTUNG: Das Volk der Twili, dem auch Midna angehört, ist womöglich das dunkle Volk, das auch Majoras Maske im alternativen Zeitstrang hergestellt hat. Dies erklärt die optische Ähnlichkeit der Maske mit der von Midna sowie Aussagen des Maskenhändlers über den Ursprung von Majoras Maske. Nach **Twilight Princess** ergibt sich eine bisher nicht deutlich erklärbare Lücke. Kein Spiel lässt sich sinnvoll an das Ende anfügen. Man kann darauf hoffen, dass die Teile nach **Skyward Sword** die große Kluft zwischen **Twilight Princess** und den älteren 2D-Teilen schließen werden.

FOUR SWORDS ADVENTURES

FAKT: Four Swords Adventures spinnt die Geschichte um Winddämon Vaati und das Schwert der Vier weiter. Zudem muss das Spiel eine gewisse Zeit nach den beiden zusammenhängenden Titeln spielen, da nicht nur Vaati, sondern auch Obermotz Ganon bekämpft werden müssen. Zudem kann das Spiel nur in der Zeit nach **Twilight Princess** spielen, da hier sowohl der Todesberg als auch Kakariko vorzufinden sind. Dies wäre in der **The Wind Waker**-Zeit nicht möglich, denn Hyrule liegt in diesem Titel tief unter dem Meeresspiegel.

VERMUTUNG: Warum Ganondorf in Form von Ganon das überraschend endgültige Ende aus **Twilight Princess** überlebt hat und wie Ganon nach dem Ende von **Four Swords Adventures** wieder aus dem Schwert der Vier entkommen konnte, ist bisher nicht bekannt. Allerdings verraten sowohl die grafische Darstellung als auch die Auswahl an Musikstücken die chronologische Nähe zu **A Link to the Past**. Sogar das Schloss von Hyrule wurde teilweise 1:1 übernommen.

HINTERGRUNDWISSEN

Der **Zelda**-Produzent Aonuma führte vor einigen Jahren, als **The Wind Waker** erschien, eine aufgeteilte **Zelda**-Zeitleiste ein. Das bedeutet: Links Zeitreise in **Ocarina of Time** resultierte in einem herkömmlichen und einem alternativen Zeitstrang. In dem ersten wird Ganondorf von Link, der sieben Jahre lang durch die Zeit gereist ist, besiegt – vorübergehend kehrt dann der Frieden in Hyrule ein. Der zweite Strang schildert Links Erlebnisse, nachdem er Hyrule verlassen hat.

A LINK TO THE PAST

FAKT: Bei diesem SNES-Epos handelt es sich um das dritte veröffentlichte **Zelda**-Spiel. Serienerfinder Miyamoto verriet, dass **A Link to the Past** noch vor den ersten beiden **Zelda**-Titeln auf dem NES spielt. Das Super-Nintendo-Original war noch nicht so recht mit den Vorgängern verwoben. Erst die Neuauflage für den Game Boy Advance enthielt einen eindeutigen Hinweis, der eine zeitliche Einordnung des Titels ermöglichte. Denn nach dem ersten Durchspielen lässt sich ein bis dahin geheimer Dungeon erkunden, der sogenannte Tempel des Schwertes der Vier. Hier kämpft man gegen Geister der Vier Links. Zudem besitzt Ganon seinen Dreizack, den er in **Four Swords Adventures** erhalten hat. Ganon wird in diesem Spiel mithilfe der Silberpfeile endgültig besiegt, wodurch das Triforce wieder seine vollständige Form erlangt.

VERMUTUNG: Der Krieg, der im Intro von **A Link to the Past** beschrieben wird, könnte die Schlacht darstellen, die sich in den sieben Jahren abgespielt hat, in denen Link durch die Zeit gereist ist und Ganondorf in das Heilige Reich eindringen konnte.

LINK'S AWAKENING

FAKT: Die beiliegende Spieleanleitung verrät, dass **Link's Awakening** der Nachfolger von **A Link to the Past** ist. Link hat Ganon besiegt und verlässt Hyrule, um noch stärker zu werden. Während der Fahrt auf seinem Floß über das offene Meer wird er von einem Unwetter überrascht, wacht auf der Insel Cocolint auf und erblickt die hübsche Marin. Durch ihre Reaktion erfährt man, dass Link sie anfangs für Zelda hielt. Da das Spiel sehr wenig mit dem Super-Nintendo-Epos **The Legend of Zelda: A Link to the Past** zu tun hat, muss man ganz genau hinsehen, inwiefern das Spiel die chronologische Einordnung bestätigt. Dies geschieht im Endkampf: Bösewicht Dethl (auch Albtraum genannt) verwandelt sich in Links schlimmste Albträume. Hierbei nimmt er unter anderem die Gestalten von Endgegnern wie Agahnim, Moldorm oder Ganon selbst an, die nur der Hauptdarsteller aus **A Link to the Past** getroffen hat.

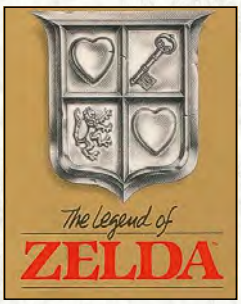
VERMUTUNG: **Link's Awakening** weist sehr viele Parallelen zu **Phantom Hourglass** auf. Zum einen strandet Link auf einer Insel, zum anderen trifft Link in beiden Spielen am Ende einen göttlichen Wal, der Wünsche erfüllen kann. Bei **Link's Awakening** wird Marins Wunsch erfüllt, die gesamte Spielwelt mit ihren eigenen Liedern zu erfreuen (sie verwandelt sich dabei in eine Möwe), bei **Phantom Hourglass** wünscht sich Kapitän Linebeck sein Schiff erfolgreich zurück.

ORACLE OF SEASONS + ORACLE OF AGES

FAKT: Ursprünglich sollte es nicht nur zwei **Oracle**-Teile geben, sondern drei. Diese Trilogie sollte im Gesamten eine einheitliche Geschichte erzählen. Außerdem sollten sich alle Titel miteinander verbinden lassen. Zwei der Spiele hätten erweiterte Neuauflagen der beiden NES-**Zelda**-Spiele werden sollen, das dritte eine vollkommene Neuentwicklung. Später wurde aus der Trilogie ein Duo, das sich immer noch zu einem großen Abenteuer verbinden lässt. Deshalb kann man die Spiele nicht getrennt voneinander betrachten. Verbindet man die Spiele durch das Passwortsystem, so erweitert sich die Geschichte. Nur so kann man das wahre Ende entdecken. Onox und Veran arbeiten im Auftrag der Twinrova, der alten Hexen aus **Ocarina of Time**. Durch das von ihnen angerichtete Chaos entfesseln sich die Kräfte, die den in **A Link to the Past** besiegten Ganon wiederbeleben. Dies geschieht am Ende dann auch. Doch Ganon ist nicht mehr er selbst, sondern eine willenlose, dämonische Kreatur, einzig getrieben von Hass.

VERMUTUNG: Die beiden **Oracle**-Spiele lassen zwar den Schluss zu, dass sie nach **A Link to the Past** spielen müssen, da Ganon hier vom Tod wiedererweckt werden musste, der in **A Link to the Past** geschah. Allerdings lässt das geheime Ende, das man ausschließlich durch Verbindung der beiden Abenteuer sehen kann, ein großes Rätsel im Raum stehen: Link verabschiedet sich von allen und macht sich mit einem kleinen Floß zu neuen Ufern auf. Sowohl Link als auch das Floß sehen dem Link aus **A Link to the Past** und **Link's Awakening** sehr ähnlich. Zwar hatte Nintendo in frühen Zeiten immer bestätigt, dass **Link's Awakening** direkt nach **A Link to the Past** spielt, allerdings wäre es auch möglich, dass zwischen diesen beiden Titeln die **Oracle**-Teile angesiedelt sind. Dies würde die Floßfahrt erklären. Es gibt allerdings einen Punkt, der dagegenspricht: Zelda lernt in den **Oracle**-Spielen Link erst kennen. Das widerspricht der Theorie, dass sich beide schon in **A Link to the Past** kennengelernt haben, wenn der Hauptdarsteller hier ein und dieselbe Person ist.

THE LEGEND OF ZELDA



FAKT: Der erste Teil der Erfolgsserie bietet im Vergleich zu den anderen Ablegern keine herausragende Geschichte: Link muss Prinzessin Zelda retten, die von Dämon Ganon gefangen gehalten wird. Ganon hoffte, durch diese Tat an das Triforce zu gelangen. Zelda ahnte die Gefahr und teilte das Triforce in acht Teile, die in den Tempeln bewacht werden. Link muss die Teile finden und Zelda vor Ganon retten. Mittlerweile weisen auch ein paar Aussagen in Interviews von Eiji Aonuma darauf hin, dass die beiden Teile für das Nintendo Entertainment System das (bisherige) Ende der **Zelda**-Serie darstellen, was die Erzählung der Geschichte anbelangt. Man muss bedenken, dass Ganon in diesem Spiel lebt und am Ende mithilfe der Silberpfeile, die es nur hier und im Super-Nintendo-Serienableger **A Link to the Past** gibt, getötet wird.

VERMUTUNG: Das Original-**The Legend of Zelda** ist aus historischer Sicht der letzte Teil, in dem Obermotz Ganon auftritt.

THE ADVENTURE OF LINK

FAKT: Nintendo bestätigte schon mehrmals, dass **The Adventure of Link** nach **The Legend of Zelda** folgt und geschichtlich auch der Abschluss der Serie ist. Übrig gebliebene Anhänger von Ganon versuchen ein weiteres Belebungsritual. Hierfür ist das Blut von Link, der den Tod von Ganon zu verantworten hat, vonnöten.

VERMUTUNG: Der NES-Klassiker **The Adventure of Link** muss in der ersten Wirklichkeit spielen. Fast alle Städte aus Hyrule tragen hier die Namen der sechs Weisen aus dem Nintendo-64-Meisterwerk **Ocarina of Time**: Salia (im Original heißt sie Saria), Darunia, Ruto, Rauru und so weiter.

SCHRITT FÜR SCHRITT ZUR ZELDA-SAMMLUNG!

Text | Christoph Kraus **Skyward Sword** und **Ocarina of Time 3D** sind was für verwöhnte Neuzeit-Zocker. Applaus für die Urväter der Legende von Zelda!

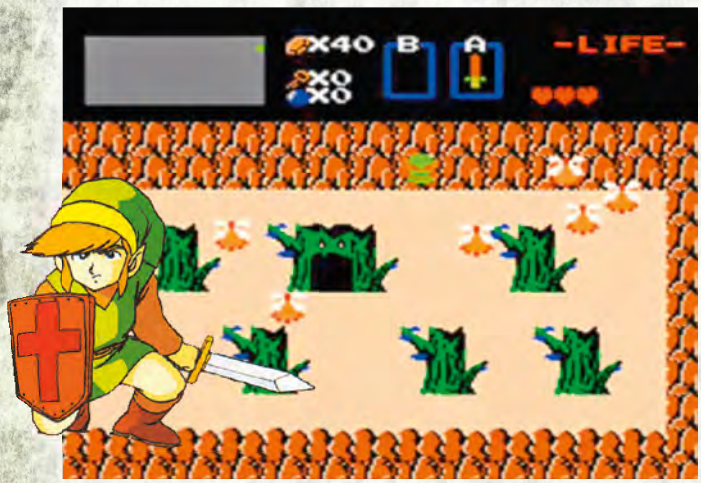
THE LEGEND OF ZELDA

Eine Prinzessin, ein Schwert, eine Zipfelmütze… und schon läuft's!

Plattform: NES | **Genre:** Action-Adventure |
Entwickler: Nintendo | **Hersteller:** Nintendo

Es soll niemand behaupten, wir hätten es nicht versucht. Im Gegenteil, wir waren sogar sehr wohlwollend … aber es hat einfach nicht geklappt. Die Rede ist davon, mit dem allerersten **Zelda**-Teil auch heute noch Spaß zu haben. Dabei unterscheidet sich die Spielmechanik von Links Konsolendebüt, das in Europa erstmals im November 1987 erschien, gar nicht mal so sehr von den **Zelda**-Abenteuern, wie wir sie heute kennen. Zu Beginn des Spiels lauft ihr ziel- und planlos – und noch dazu ohne Schwert! – durch die Gegend, denn die Welt ist groß und in alle vier Richtungen erkundbar. Wie gut, dass euch sogleich ein Händler in seiner finsteren Kaufhöhle in schlichtem Englisch eine Hiebwaffe vermacht. Jetzt könnt ihr euch gegen die angreifenden Gegnerhorden sogar wehren, was vorher nicht möglich war. Schwarmverhalten ist das große Stichwort beim ersten **Zelda**, denn zahlenmäßig sind euch die Spinnen, Seedrachen und Fluginsekten haushoch überlegen. Der hohe Schwierigkeitsgrad schon ganz am Anfang macht deutlich, wie verweichlicht wir Spieler mittlerweile geworden sind. Leider krankt **The Legend of Zelda** auch an einigen unfairen Rätseln. Oder würdet ihr etwa erwarten, hinter einem herkömmlichen Felsvorsprung, der keinerlei Besonderheiten oder Sollbruchstellen aufweist, eine Leiter vorzufinden, die euch zu einem geheimen Areal führt? So prägte das erste **Zelda** zwar eine ganze Generation wie kaum ein anderes Action-Adventure, aber diese Liebeserklärung ist in erster Linie dem Nostalgie-Faktor zu verdanken. ■

WERTUNG | 6 VON 10



Die Logik hat Brückentag: Manches Rätsel ist so versteckt, dass man glatt daran verzweifelt. Oder hättet ihr hinter diesem Felsen einen geheimen Pfad vermutet?

ZELDA: A LINK TO THE PAST

Hier kommt die Majestät aller Action-Adventures. Keine Widerrede!

Plattform: Super Nintendo | **Genre:** Action-Adventure |
Entwickler: Nintendo | **Hersteller:** Nintendo

Nach dem durchwachsenen NES-Nachfolger **Zelda II: The Adventure of Link**, das eine dicke Portion Rollenspiel in die Serie brachte, lag es Nintendo offenbar am Herzen, der **Zelda**-Reihe auf dem Super Nintendo endgültig zum Durchbruch zu verhelfen. Und was sich Shigeru Miyamoto und sein Team vorgenommen hatten, das gelang mit Bravour und Sternchen! **A Link to the Past** ist im Kern nichts anderes als eine zeitgemäße Version des ersten Teils – doch die Art und Weise, wie sich Spielwelt, Gameplay, Rätsel, Charaktere und Umfang ineinanderfügen, ist in jeder Hinsicht meisterhaft. Die Entwickler hielten sogar an der Papier-Landkarte fest, die bereits **The Legend of Zelda** beilag und dem Spieler verraten sollte, wo in Hyrule wer oder was zu finden ist. Und das, obwohl es diesmal sogar eine Bildschirm-Karte im Spiel gab! Die Game-Boy-Advance-Version enthielt zusätzlich zum Multiplayer-Modus namens **The Four Swords** auch noch einen weiteren Tempel sowie eine Vielzahl neuer, allerdings eher kleiner Items. Nach den beiden in Europa veröffentlichten Mangas zu **Ocarina of Time** wurde übrigens im letzten Jahr noch ein weiterer Comic veröffentlicht, der die Story von **A Link to the Past** skizziert. Ein Geschenk für die immer noch treuen Fans, denn dieses Super-NES-Epos hat's verdient! ■

WERTUNG | 10 VON 10

Gigantische Bosse sind das große Highlight des Super-Nintendo-Kulthits.

ZELDA: MAJORA'S MASK

72 Stunden, um die Welt zu retten, doch die Uhr tickt unbarmherzig ... Schade, Zeit vorbei, noch mal von vorn!

Plattform: N64 | **Genre:** Action-Adventure |
Entwickler: Nintendo | **Hersteller:** Nintendo

Heutzutage ist es üblich, dass man gute Entwicklungsbausteine nutzt, um fließbandartig einen Nachfolger zu produzieren. **Spirit Tracks** baut auf **Phantom Hourglass** auf, **Super Mario Galaxy 2** enthält den Verweis auf das Vorbild schon im Titel ... und **Majora's Mask** war damals die naheliegende Fortsetzung von **Ocarina of Time**. Damit trotz technischer und spielerischer Ähnlichkeiten die neuen Ideen nicht zu kurz kommen, integrierte Nintendo ein Tag-und-Nacht-System, das dank einer cleveren Eigenheit viele Spieler zu Höchstleistungen anspornte, aber auch so manchen Zocker zur Weißglut brachte: Die Welt musste innerhalb von nur drei Tagen gerettet werden. Und das war Fluch und Segen zugleich! Erreichte man in einem Tempel mühevoll den kolossalen Endboss, konnte auch schon mal das Zeitlimit zur Neige gehen, sodass man wieder ganz von vorn starten musste. Auch das Gegner-Recycling stieß nicht bei allen Fans auf positive Reaktionen. Und zu guter Letzt wirkte auch die Spielwelt in vielerlei Hinsicht merkwürdig schrullig: Wer erinnert sich nicht an die deplatziert aussehenden Schneemonster, die nur aus wenigen Polygonen zu bestehen schienen? Wie auch immer: **Majora's Mask** ist sicherlich nicht das Juwel der Serie, aber ein gutes Action-Adventure mit vielen guten Ideen – eben so, wie wir **Zelda** kennen und lieben. ■

WERTUNG | 8 VON 10

Auf den ersten Blick erkennt man die Unterschiede zwischen **Ocarina of Time** und **Majora's Mask** kaum.

Nervig: Zum Speichern müsst ihr stets solche Eulenstatuen aufsuchen. Das war im Vorgänger einfacher!

HABT IHR SIE ALLE?

14 reguläre Episoden umfasst die **Zelda**-Reihe, außerdem das Multiplayer-Spin-off **The Four Swords Adventures**, das es in einer ähnlichen Version auch als GBA-Modul zusammen mit **A Link to the Past** gibt. Übrigens haben wir die **Zelda**-Teile für das Philips-CDi-System absichtlich nicht in unsere Liste aufgenommen. Denn diese miesen Software-Katastrophen gehören einfach nicht in eine Riege mit **Ocarina of Time**, **Link's Awakening** und Co.! Wir listen hier alle offiziellen Titel der **Zelda**-Serie auf und ihr dürft abhaken, welche Spiele schon zu eurer Sammlung gehören. Da es sich bei **Ocarina of Time 3D** und **Link's Awakening DX** lediglich um Neuauflagen handelt, fehlen sie in der Übersicht.

❑ The Legend of Zelda	NES
❑ Zelda II: The Adventure of Link	NES
❑ A Link to the Past	SNES, GBA
❑ Ocarina of Time	N64
❑ Majora's Mask	N64
❑ The Wind Waker	GameCube
❑ The Four Swords Adventures	GameCube
❑ Twilight Princess	Wii, GameCube
❑ Skyward Sword	Wii
❑ Link's Awakening	Game Boy
❑ Oracle of Ages	Game Boy
❑ Oracle of Seasons	Game Boy
❑ The Minish Cap	GBA
❑ Phantom Hourglass	DS
❑ Spirit Tracks	DS

Die unehelichen Kinder:
Anfang der Neunziger hatten die Unterhaltungselektronik-Konzerne Philips und Nintendo die glorreiche Idee, an einem gemeinsamen Nachfolgesystem zu arbeiten, das auf der wegweisenden CD-Technik basieren sollte. Wie wir alle wissen, scheiterten die ehrgeizigen Pläne, doch Überbleibsel des Lizenz-Deals sind drei extrem schlechte **Zelda**-Ableger, die den Namen in keiner Weise verdient haben: **Link: The Faces of Evil**, **Zelda: The Wand of Gamelon** und **Zelda's Adventure**. Finger weg! Nur für Sammler leidlich interessant.

Geiz-Tipp:
Die Virtual Console für Wii und 3DS ist die günstigste Möglichkeit, die wichtigsten **Zelda**-Klassiker gebündelt zu bekommen. Für genau 44 Euro gehören **The Legend of Zelda**, **Zelda II: The Adventure of Link**, **A Link to the Past**, **Link's Awakening DX**, **Ocarina of Time** und **Majora's Mask** euch. Für eine ähnliche Summe bekommt ihr die GameCube-Disc **The Legend of Zelda: Collector's Edition**, die ein begehrtes Sammlerstück ist. Besitzt ihr die Erstauflage von **The Wind Waker**, findet ihr darin die erweiterte Version von **Ocarina of Time**, die den Zusatztitel **Master Quest** trägt. Die Story darin ist dieselbe, aber die Rätsel innerhalb der Tempel sind anders.

WARIOS SINNLOS-WISSEN EXTRA

Auweia, Wario hat Hyrule auf den Kopf gestellt! Diesmal präsentiert er euch unnütze Zelda-Fakten.

- Im Abspann von **The Legend of Zelda** fürs Nintendo Entertainment System wird Shigeru Miyamoto als „S. MIYAHON“ aufgeführt.
- Shigeru Miyamoto gilt als Erfinder der **Zelda**-Serie. Seine zwei Kinder interessieren sich trotzdem nicht für Videospiele.
- Der Zelda-Chef-Entwickler Eiji Aonuma sowie etliche andere Nintendo-Mitarbeiter sind Mitglieder der Band „The Wind Wakers“, die viermal pro Jahr Konzerte gibt. Aonuma spielt dabei meistens Percussion-Instrumente.
- In der japanischen Version von **The Legend of Zelda: Majora's Mask** gibt es – im Gegensatz zu den westlichen Versionen – drei Speicherplätze. Allerdings fehlt in der japanischen Fassung die Möglichkeit, bei den Eulenstatuen abzuspeichern.
- Die Titelmusik von **Zelda: Skyward Sword** ist in Wirklichkeit Zeldas Wiegenlied, nur rückwärts gespielt.
- Alle Namen der Hauptfiguren in **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** sind Wortspiele im Bezug auf Lokomotiven.
- Zum ersten Mal in einem Zelda-Spiel konnte man in **Majora's Mask** eine Figur spielen, die nicht Link selbst ist. Wir meinen den Jungen Kafei, der seine gestohlene Maske zurückerobern möchte.
- Obwohl Link dafür bekannt ist, der Träger des Triforce-Fragments des Mutes zu sein, verwandelt er sich in **A Link to the Past** während seines Aufenthaltes in der Schattenwelt in einen Hasen. Hasen sind in unserer Kultur eher der Inbegriff für ein scheues Tier, daher kommt auch der Begriff „Angsthase“.
- Shiek – das Alter Ego von Prinzessin Zelda in **Ocarina of Time** – wird von Prinzessin Ruto als „Mann, der sie gerettet hat“ beschrieben.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus
Mitarbeiter dieses Sonderhefts Lukas Schmid
Trainees Marcus Schwatke

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY^3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM